

GAMING FACTOR
CON 8 VITAMINAS Y MINERALES
www.GAMING-FACTOR.com.ar
ESPECTACULAR NÚMERO MEDIO-ANIVERSARIO -
76 páginas de grosura literaria
AÑO 1 - Nº6
UN IMPRESIONANTE ANTICIPO CON TODO LO QUE QUERÍAS SABER DEL INMINENTE FINAL DE LA SAGA
PRINCE OF PERSIA
THE TWO THRONES
PREVIEWS
MARC ECKO'S GETTING UP
FULL SPECTRUM WARRIOR: TEN HAMMER
CONFLICT: GLOBAL TERROR
REVIEWS
¡MÁS DE 15 TITULOS ANALIZADOS!
ADVENT RISING - FABLE: THE LOST CHAPTERS
FAHRENHEIT - EARTH 2160 - MOTO GP 3
NHL 2006 - BATTLE OF BRITAIN 2
Y MUCHOS MÁS
HARD: INFORME ESPECIAL SOBRE MONITORES LCD
COYOTE NOS CUENTA SOBRE REFRIGERACIÓN POR CAMBIO DE FASE
CONOZCAN A PETER MOLINEUX - FUIMOS AL TORNEO DE MORTAL KOMBAT TRILOGY DE ARQUEOLOGÍA DIGITAL

EDITORIAL

Medio aniversario

Guau, seis meses ya, parecen años. Es increíble que desde hace seis meses venimos publicando regularmente- con alguno que otro percance- la que es “la mejor revista del mundo”. Son también ocho meses en total trabajando en este proyecto. Seis meses, que haciendo cuentas, serian unas 168 horas de putearnos con Platero. Cuesta creer todo lo que ha pasado, como hemos crecido y evolucionado en este tiempo.

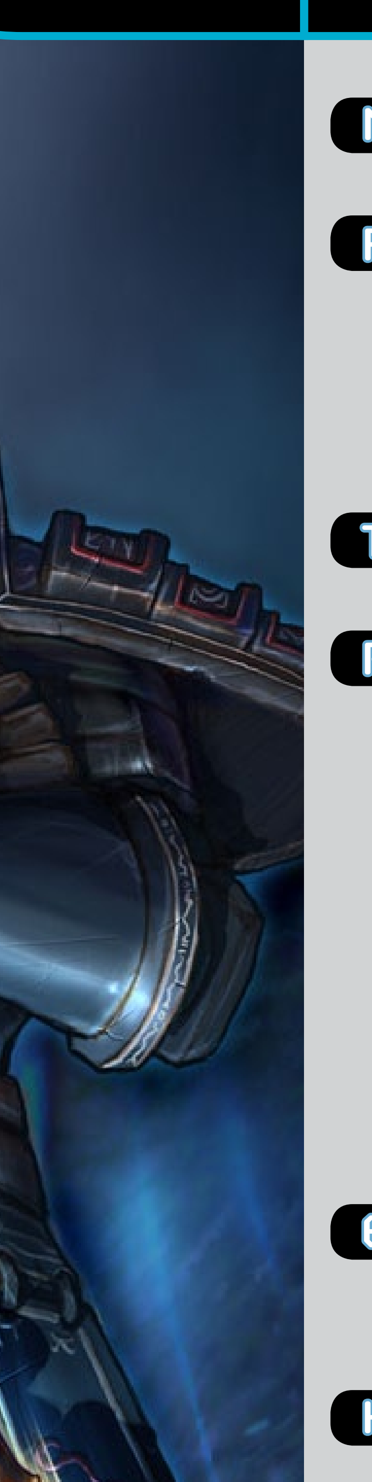
Si bien quería reservarme las cursilerías para, por lo menos, el número aniversario, no pudo dejar de agradecer a todas las personas que se vieron involucradas. A Juan, quien con solo doce años puso todo esto en marcha. A DaN, nuestro mentor y guía espiritual, lamento no molestarte tan seguido como quisiera. También tengo que agradecer a los redactores y colaboradores que mes a mes ponen su granito de arena para que esta revista vea la luz. A todos aquellos que ofrecieron su ayuda, y que siguen igual de entusiastas entrenándose en nuestras academias para redactores que no alcanzan mis altos estandartes (si, tenemos una academia).

Y no, no voy a agradecer a los lectores porque todavía no nos mandaron mails adulándonos como es debido.

Así que festejemos todos este medio aniversario de Gaming Factor, que a pesar de las puteadas, malas sangres y largas noches sin dormir para llegar a fecha sigue valiendo la pena, tanto o más que el primer día.

Diego Beltrami
Jefe de redacción

JUEGO DEL MES



Pagina 28

Llega a nuestras PCs el último título de Lionhead Studios, la compañía de Peter Molyneux. Muchas espadas, acción, hechizos y diversión asegurada nos espera en los bastos recovecos de Albion, donde naceremos como un pequeño con mucho potencial para llegar a ser un legendario heroe. Gráficos increíbles, una buena historia, una música genial y todas las fichas puestas para convertir a Fable: The Lost Chapter en el nuevo juego clásico que llevará a su derecha la frase “realizado por Peter Molyneux”. ¿Todavía no leiste sobre él? ¡Empezá a leer esta Gaming Factor ya!

INDICE

STAFF



www.gaming-factor.com.ar

AÑO 1 - Nº6

JEFE DE REDACCIÓN
Diego Beltrami

CORRECCIÓN
Federico Mendez
Marcos Navarro

DISEÑO Y DIAGRAMACIÓN
Nicolas Piergallini
Diego Beltrami
Santiago Perez Lamas

REDACTORES
Leandro Dias
Matías Sica
Maximiliano Nicoletti
Santiago Platero
Walter Chacón
Diego Bortman
Pablo Strauss
Juan Marcos Victorio

COLABORADORES
Alejandro Sena
Juan Ignacio Galardi
David Gazzolo
Jonathan Siciliano
Darío Sardella

RELACIONES PÚBLICAS
Cristian Molina
prensa@gaming-factor.com.ar

GUÍA ESPIRITUAL
Durgan A. Nallar

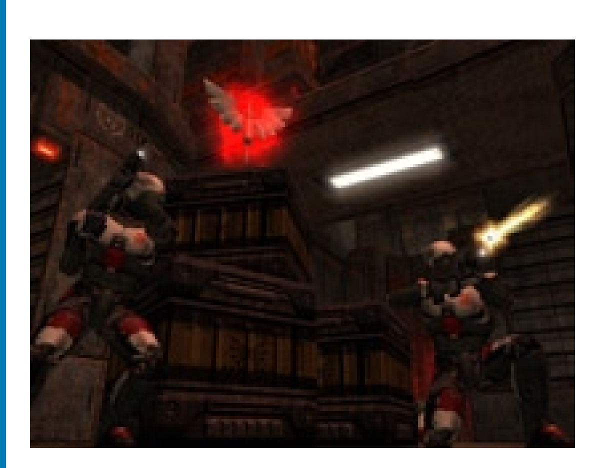
IDEA ORIGINAL
Juan Cruz García

NEWS

¡FALTAN 75 DÍAS PARA EL VERANO!

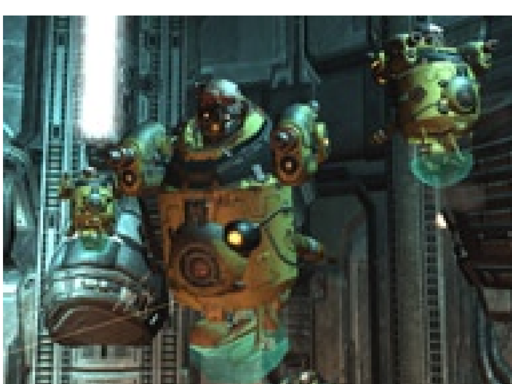
Nuevas imágenes y videos de Quake 4

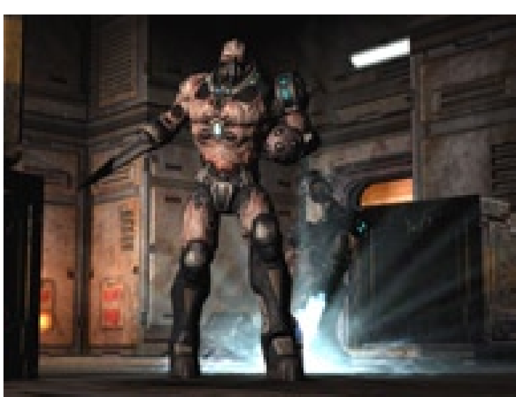
id Software ha liberado algunas imágenes para que vayamos preparando los baberos ante el arribo de este FPS. Como siempre, la premisa principal es un engine gráfico que nos deje sin aliento y ahogados en nuestra propia baba, pero id informó que también desean crear una sensación de juego que nos haga ensuciar nuestros pantalones, y prometen hacer competencia al inminente F.E.A.R., el título fuerte de Monolith.











Sorpresivamente para la mayoría de gamers, Id Software junto a Raven y Activision, anunciaron que el juego ya está en etapa de duplicación, y se espera que llegue a los estantes de los locales de computación el 18 de Octubre.

Pueden ver todos los videos -viejos y nuevos- de esta bomba en:

http://www.gametrailers.com/gamepage.php?id=1639

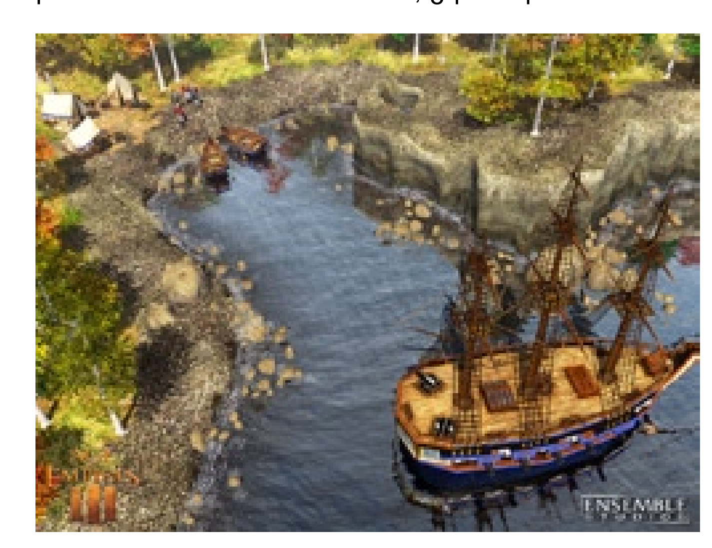
Títulos a duplicación

Este mes está plagado de joyitas, las cuales prometerán entre otras cosas dejarnos los bolsillos vacíos, sacarle humo a nuestras PCs y olvidarnos de nuestra vida social.

Croteam anunció que Serious Sam 2 (nota de tapa de nuestro cuarto número) se encuentra en fase de duplicación y esperen que Sam rompa las bateas el día 11 del corriente. Ahhhhhhhhhhhh, yourself!

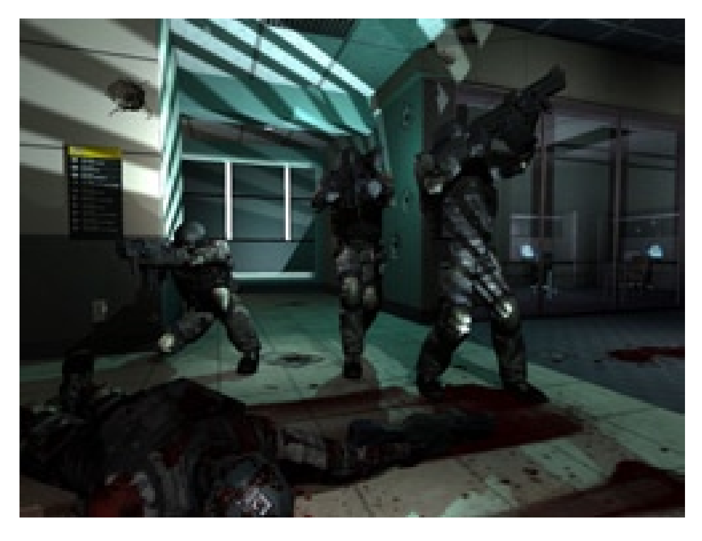


A su vez, Age of Empires 3 también se encuentra en duplicación y se estima su salida para el 18 de Octubre. Este título estará basado en la conquista de América por parte de las potencias europeas en la época colonial. De todas formas, imagino que habrán leído nuestra preview del número dos. Y si no, ¿qué esperan?



Otra joyita y vamos... Lionhead Studios informó que la secuela del tremendo juego Black & White estará disponible para los Dioswannabe el día 8 de octubre. Para más datos, lean la preview en nuestro número de nacimiento.

Nuestra anterior nota de tapa, más conocido como F.E.A.R., para no desentonar también está en duplicación e indicaron que estará listo para que nos defequemos encima el 18 de este mes. Además, han liberado una demo multiplayer, la cual no nos hemos cansado de jugar.

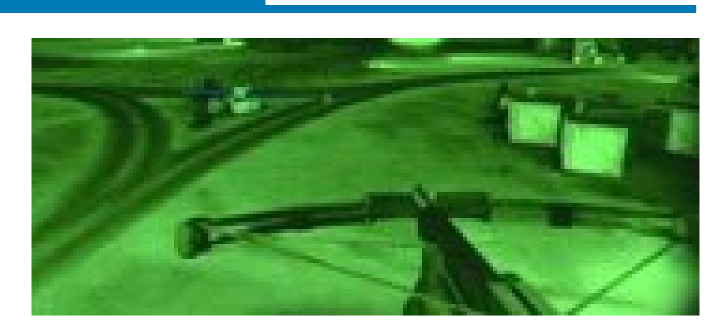


Pueden descargarla de:

http://www.gamershell.com/download_10939.shtml

Trailer de Battlefield 2: Special Forces

Digital Illusions Canada ha dado a conocer un trailer de la expansión del genial Battlefield 2, llamada Special Forces. Esta expansión pretende agregar jugabilidad al título anterior, brindando la posibilidad de utilizar unidades de fuerzas especiales y disponiendo del armamento más moderno y de los vehículos más caros.



http://www.gametrailers.com/gamepage.php?id=2123

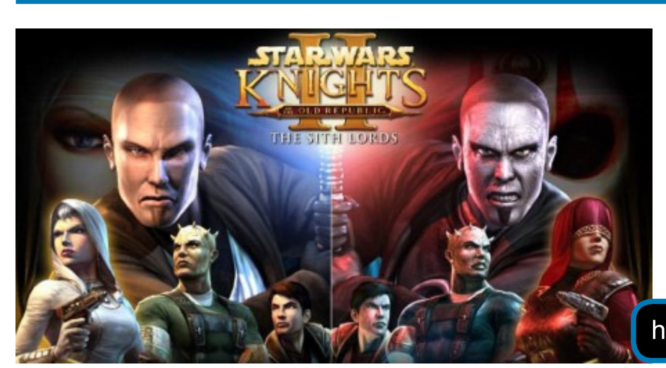
Call of Cthulhu: Destiny's End busca distribuidor

Debido a los problemas financieros que tiene que encarar la empresa HIP Interactive, Headfirst Productions anunció que está buscando un nuevo distribuidor para Call of Cthulhu: Destiny's End, un survival horror que se esperaba su salida para mediados del año 2006. ¿Le sucederá lo mismo que a Call of Cthulu? Esperemos que este juego esté menos tiempo en desarrollo y que en algún momento se publique. ¿Será una maldición que acecha a todos los juegos basados en los relatos de Lovcraft?





KotOR 2, películas en alta resolución



Después de lo que parece una eternidad, el afamado parche con las películas en alta resolución para KotOR2 al fin ve la luz. Es un parche no oficial, por lo que deberán instalarlo bajo su propio riesgo, no digan que no les avisamos. Por lo pronto es un parche bastante grande y necesita una buena cantidad de espacio libre en el disco para poder instalarse (según las instrucciones se necesitan 2 GB) Pueden descargar el parche en partes desde:

http://www.nzone.com/object/nzone_kotor2_downloads.html

Buggy: Make, Rid, Win!

¿Se preguntan qué demonios es esto? Bueno, básicamente es un juego de carreras de buggies. Los buggies son esos autos que se ven una vez cada tanto en nuestra costa atlántica, con los cuales un gamer desquiciado podría hacer una masacre. De todas formas, la idea del juego no es matar gente a lo Carmageddon, sino lo típico de todo juego de carreras: salir primero y llevarse a las chicas para rociarlas de champagne en el podio (ehm, esto último no). Todo esto obviamente estará acompañado por un engine gráfico excepcional y esperamos que tenga una adrenalina digna de un juego de este estilo.

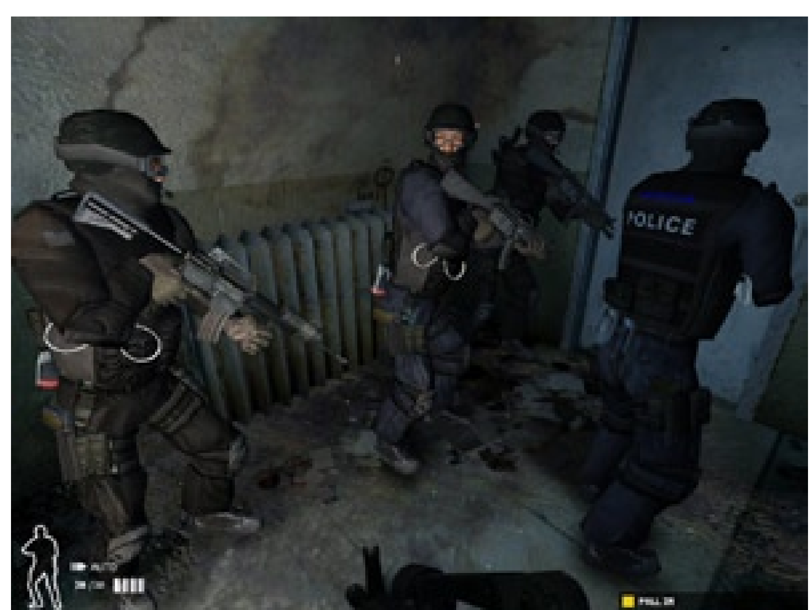




SWAT 4: The Stetchkov Syndicate

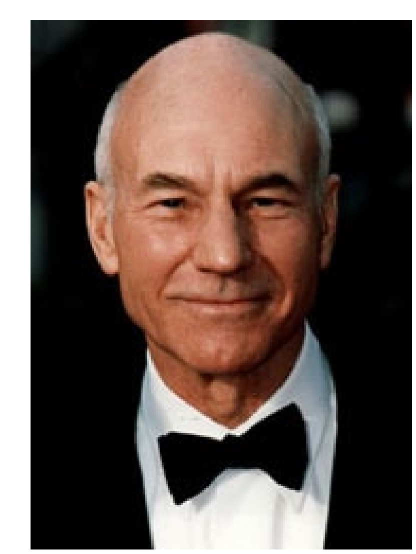
Vivendi anunció la primera expansión para el SWAT 4, y está actualmente en desarrollo. La empresa estima que la fecha de salida será para el primer cuarto del siguiente año. La expansión incluirá niveles nuevos, armas y algunos agregados extras interesantes.





Voces Hollywoodenses para Oblivion

La esperadísima continuación de la saga The Elder Scrolls contará con voces grabadas de reconocidas figuras del cine de Hollywood. Algunos nombres que fueron informados son Patrick Stewart (Profesor Charles Xavier en X-Men 1 y 2), Sean Bean (Boromir en El Señor de los Anillos), Terence Stamp (General Zod en las películas de Superman) y Lynda Carter (más conocida como La Mujer Maravilla).







FECHAS DE SALIDA

•A Vampyre Story	Oct-05
•Agatha Christie: And Then There Were None	25/10/2005
•Age of Empires III	18/10/2005
•Anarchy Online: Lost Eden	15/11/2005
•Battlefield 2: Special Forces	15/11/2005
•Battlestations: Midway	01/11/2005
•Black & White 2	04/10/2005
•Brothers in Arms: Earned in Blood	06/10/2005
•Call of Duty 2	25/10/2005
•Civilization IV	24/10/2005
•Duke Nukem Forever	¡HAHAHA!
•F.E.A.R.	18/10/2005
•FIFA Manager 06	07/10/2005
•Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	Ene-06
•Ghost Recon Advanced Warfighter	08/11/2005
•Gothic III	Q4 2005
•Half-Life 2: Aftermath	TBA
• Harry Potter and the Goblet of Fire	11/08/2005
•Hegemonia: The Solon Heritage	TBA
•Heroes of the Pacific	25/10/2005
•Jagged Alliance 3	TBA
•Law & Order: Criminal Intent	15/11/2005
•Marc Ecko's Getting Up	14/10/2005
•Need for Speed Most Wanted	15/11/2005
•Neverwinter Nights: Diamond	11/10/2005
•Peter Jackson's King Kong	2006
•Pirates of the Burning Sea	TBA
•Playboy the Mansion: Private Party	01/12/2005
•Prince of Persia: TTT	01/12/2005
•Pro Evolution Soccer 5	Q4 2005
•Quake 4	18/10/2005
•RollerCoaster Tycoon 3: Wild!	25/10/2005
•Serious Sam II	10/10/2005
•Sniper Elite	18/10/2005
•Star Wars: Battlefront II	31/10/2005
•Starship Troopers	Nov-05
•Starships Unlimited III	Q4 2005
•Stubbs the Zombie in Rebel Without a Pulse	10/10/2005
•The Elder Scrolls IV: Oblivion	21/11/2005
•The Matrix: Path of Neo	07/11/2005
•The Movies	08/11/2005
•UFO: Aftershock	01/11/2005
•Ultima Online: The Eighth Age	18/10/2005
•Vietcong 2	24/10/2005
•Worms 4: Mayhem	04/10/2005
•X3: Reunion	17/10/2005

Referencias:
TBA (To Be Anounced): Todavía por anunciar.
Q#: Indica el cuatrimestre del año

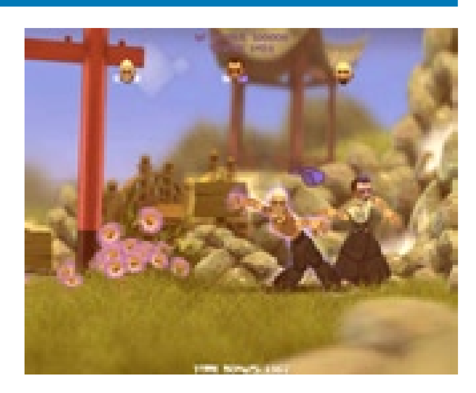
¡SAM Y MAX ESTÁN DE VUELTA!

Luego de la tristeza producida por la cancelación de Sam & Max Freelance Police los fans de las aventuras gráficas pueden sonreír de nuevo (además por poder jugar al excelente Fahrenheit, cuya review tienen en este mismo número.
Lo que sucede es que LucasArts y Steve Purcell llegaron a un acuerdo con TellTale games (una nueva empresa, la cual consta con el juego de Bone en su haber) para hacer un pase de la licencia. Este trato no es para continuar el trabajo en Freelance Police sino que es para desarrollar un juego completamente nuevo. Por lo que se cuenta será lanzado en episodios, similar a lo que se esta realizando con Bone.



Rag Doll Kung Fu

Ahora los émulos de Bruce Lee tendrán su juego. Rag Doll Kung Fu fue concebido por Mark Healey (artista líder de Lionhead Entertainment) y fue presentado durante la última Game Developer Conference, donde llamó la atención de





Valve (desarrolladora de Half-Life y el sistema de distribución de juegos de manera online, Steam).
Por lo tanto, el juego será distribuido por el sistema Steam, aunque no hay una fecha de salida confirmada.

DOS CORTITAS

Los más vendidos hasta la fecha

Según la agencia de marketing NPD, estos son los más vendidos del mes:

1. The Sims 2 Nightlife
2. EverQuest: Depths of Darkhollow
3. World of Warcraft
4. Battlefield 2
5. EverQuest II: Desert of Flames
6. Guild Wars
7. Dungeon Siege II
8. The Sims 2
9. The Sims Deluxe
10. Half-Life 2

Un nuevo distribuidor ha aparecido

Manifesto Games es su nombre. Los veteranos de la industria del videojuego, Greg Costikyan y Johnny Wilson han fundado esta empresa, la cual tiene como principal premisa dar la oportunidad a desarrolladores independientes. Es decir, brindará la oportunidad a estos últimos de hacer conocido su producto a través de su sistema de venta online, previo deposito de los verdes, por supuesto.

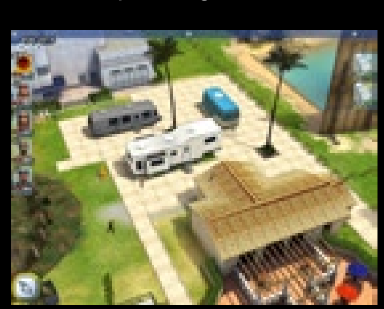
ÚLTIMO MOMENTO

Nueva entrega del querido Wolfie

Si, señoras y señores. Después de casi 4 años del lanzamiento del remake Return to Castle Wolfenstëin, Activision e Id Software (Como laburan estos muchachos!) anunciaron durante una conferencia de Microsoft en Ámsterdam que se encuentran desarrollando una nueva entrega de la serie Wolfenstein para PC y Xbox 360 (A quién le importa!). El juego está bajo desarrollo de Raven e Id Software, y será distribuido por Activision. Achtüng!

Lionhead se pone pesado

Como si fuera poco con tanta noticia y cocha golda, Lionhead Studios tras el lanzamiento de la secuela de Black & White y Fable: The Lost Chapters, anuncia que su simulador de cine, The Movies, ya está en etapa Gold y con fecha de salida para mediados de Noviembre. Una nueva alternativa al archiclásico "¡Dirige tu película con Steven Spielberg!"



¡Más Sam Fisher para todos!

Durante la expo Microsoft X05' en Amsterdam (La misma donde se anunció sobre el desarrollo del nuevo Wolfenstein), Ubisoft dio a conocer que están laburando en lo que sería la continuación de Splinter Cell: Chaos Theory. El juego está anunciado para la primavera Yankee del 06'

NOTICIAS DEL MUNDO DEL HARDWARE

El Arma Secreta de nVidia

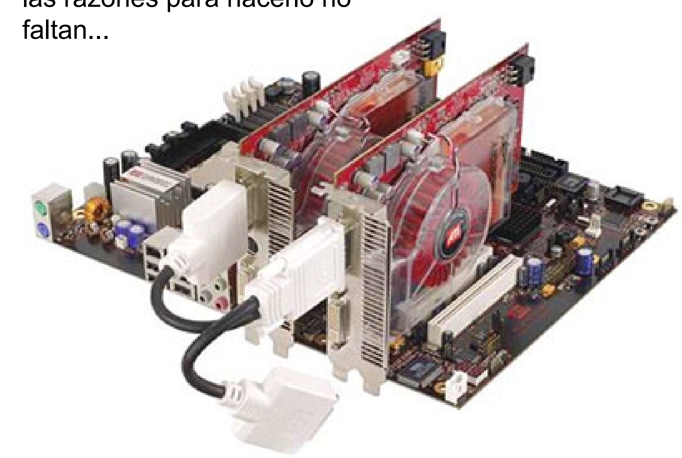
Recientemente se filtraron unos drivers no oficiales de nVidia, los Beta 81.26 para ser exactos. La particularidad de estos drivers, a diferencia de todos sus predecesores, es que aprovechan los procesadores dual core. El uso de esta potencia extra disponible, que hasta ahora era despreciada por prácticamente todos los juegos, permite aumentos de performance cercanos al 25% en algunos casos. Nunca antes una nueva versión de drivers generó semejante aumento de performance. Vale aclarar que estas ganancias tienden a darse principalmente en equipos que poseen configuraciones de altísimo rendimiento como lo son 6800 Ultra SLI, 7800GTX, etc., donde la potencia del procesador tiende a ser un factor limitante. Recordemos que estos drivers son una versión Beta no oficial - cuando nVidia lance oficialmente estos drivers, posiblemente las ganancias sean aún mayores.



ATI Lanza Crossfire



¡Déjà vu! ¿No habíamos dicho esto en el número 3? Esta semana ATI finalmente lanzó su sistema multi GPU, anunciado hace ya varios meses. Hay varias reviews dando vueltas por páginas de hardware. Las conclusiones son algo antagónicas. Si bien como tecnología es muy interesante, el hecho de haberla lanzado con la x850, una placa que hoy se la considera de una generación vieja (aunque todavía es el tope de línea de ATI) no le juega a favor. Las ganancias de performance son bastante notables, pero algunas limitaciones como el máximo refresh de 60 Hz a 1600x1200 son bastante contraproducentes. La conclusión general de la mayoría de los que evaluaron este sistema es que se espera con ansias al lanzamiento de la R520 con la nueva implementación del mismo, que debería solucionar la mayoría de las limitaciones, para así poder olvidarse del paso fugaz de esta implementación. No faltó la ironía: más de uno anda por ahí llamando a esta tecnología "Backfire" (tiro por la culata); las razones para hacerlo no faltan...



Las Desventajas de Tener Excelentes Productos



AMD está sufriendo las consecuencias del éxito. Dado el gran éxito de los Athlon 64 3000+ y Athlon 64 X2 3800+, AMD está sufriendo escasez de dichos productos. Esto no es bueno para la empresa, ya que no puede capitalizar dichas ventas. Si bien la empresa intentó elevar el precio de sus productos, poniéndolos en paridad con los de Intel, la realidad es que la gran mayoría de sus clientes tienden a seguir comprando las versiones más económicas. A diferencia de los compradores de productos Intel, la mayoría de los compradores de CPUs de AMD suele ser parte de lo que se considera el sector Hardcore, donde el overclockear los procesadores es una práctica habitual. Esto le juega una mala pasada a los procesadores de rango superior de AMD, ya que las versiones más económicas mediante el overclock alcanzan las velocidades de los productos más caros, costando sólo una fracción del precio.



MARC ECKO'S GETTING UP

FICHA TÉCNICA:
Fecha de salida: 15 de noviembre
Demo: No disponible
Género: Aracade / Acción
Compañía: The Collective
Distribución: Atari

DE LA MODA A LOS VIDEOJUEGOS

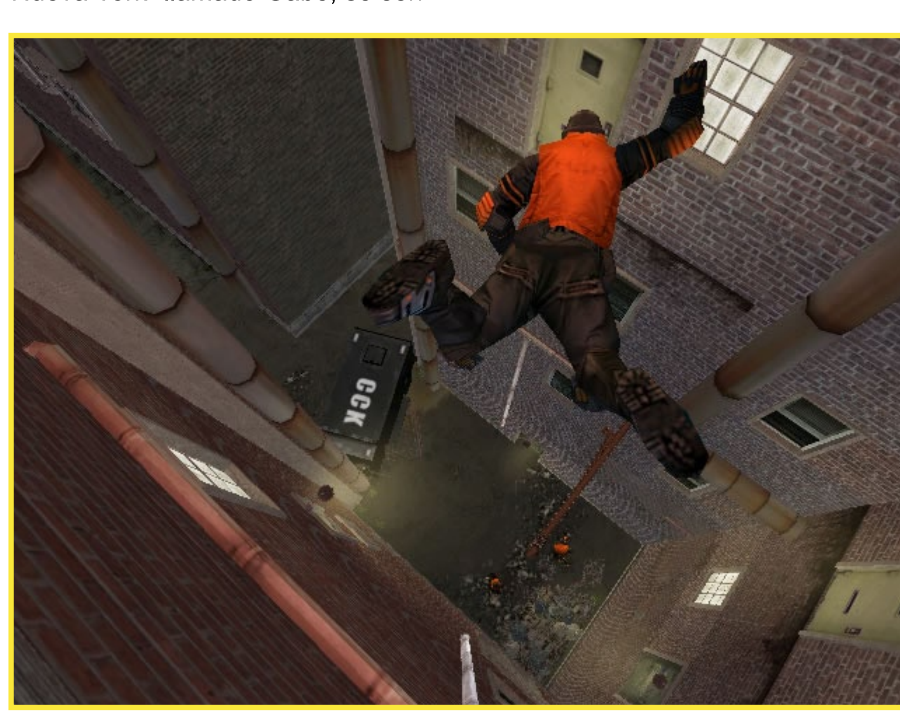
POR Walter Chacón



Años '80, país que actualmente se cree el líder del mundo. Época de luchas callejeras y subterráneos bombardeados por ataques de "arte", que consistían en mucho graffiti en las paredes. Por muchos medios el gobierno intentó parar esto, que hoy en día se transformó en una actividad normal en el ámbito de los skaters. Esto es en lo que está basado Marc Ecko's Getting Up (MEGU). Muchos dirán que parece copiado de GTA: SA, pero el mismo Marc Ecko (que dicho sea de paso es un diseñador de ropa MUY importante. Antes de que me digan gay por saber esto: no es que siempre esté consciente del mundo de la ropa, pero en Internet su nombre suena mucho) lo niega, diciendo que sería una simple casualidad.

MEGUsta la historia, me gustas tú

Encarnaremos a Trane, un muchacho que es echado de la casa por su propia madre, ya que dice que el estilo de vida que lleva condujo a su padre a la tumba. Su sueño es ser el rey de los dibujantes. Este muchacho tiene un sexto sentido que le permite identificar lugares perfectos para hacer su arte. Además cuenta con un estado atlético muy bueno, pudiendo correr mucho, escalar bien alto y golpear duro.
Si bien al principio será totalmente desconocido, en poco tiempo y gracias a sus habilidades irá ganando respeto y popularidad. Desgraciadamente, el líder de los Vándalos de Nueva Radius -la ciudad en donde jugaremos, obviamente inspirada en Nueva York- llamado Gabe, se sentirá amenazado por las habilidades de Trane y les dirá a sus muchachos que le –nos- rompan la jeta en cuanto lo vean. Como si no fueran muchos, también les caeremos mal al gobierno y a sus encargados de mantener la conducta civil. Obviamente no todos serán enemigos, sino que también habrá gente copada que nos enseñará nuevas técnicas y secretos.



MEGUsta su jugabilidad, me gustas tú

La forma de jugar Getting Up tiene que ser vista desde tres lados distintos.
Primero tenemos la parte Stealth, infiltrándonos sigilosamente en todo tipo de edificios bien protegidos llamando la atención lo menos posible. Podremos agacharnos, pasar por conductos de aire y otras cosas, aunque no esperen tantas opciones como en Splinter Cell. Lo que mejor nos va a servir será un ataque por detrás de la víctima, que lo acabará en un segundo.
Luego tendremos que escalar mucho, porque mientras más arriba, más se notan los graffitis. El estado atlético de nuestro personaje será nuestra mayor arma. Una vez alcanzamos el lugar, pasaremos a utilizar nuestro aerosol, stickers y otras cosas que iremos habilitando conforme avanzamos. Una imagen previa aparecerá de cómo debería quedar nuestra pintada. Para hacer nuestro trabajo de manera correcta, debemos mover nuestro mouse con suma cautela, ya que el dejarlo mucho tiempo quieto o moverlo demasiado rápido harán que el color sea demasiado fuerte o dejará muchos espacios en blanco, arruinando el dibujo. Para el puntaje se considera el lugar, el tiempo que tardamos, lo más parecido que lo hacemos al que debíamos y si cubre el trabajo de un artista rival.
Por último tenemos la corrida. Escapar a toda velocidad puede ser muy difícil, ¿eh? Sobre todo cuando una banda rival nos espera en la salida. Y aquí se armará un despelote como si los Hooligans estuvieran en la Argentina. Los combates serán totalmente frenéticos, pudiendo golpear, patear o simplemente utilizar un arma, ya sea de fuego, blancas u oxidadas (cadenas, caños etc.). Podemos hacer distintos tipos de combos, aunque pelear contra varios al mismo tiempo puede tornarse difícil.



MEGUsta este lugar, me gustas tú

La ciudad de Nueva Yor- digo, Radius es bastante grande, y llena de lugares para mostrar nuestro arte. Autopistas, sitios de construcción, estaciones de subte y rascacielos muy altos serán moneda corriente en nuestra carrera de artista. Empezaremos en los '80, pero luego estaremos en un futuro ficticio, lleno de corrupción, prohibiciones a la libertad de expresión... Bueno, tampoco TAN ficticio el futuro. Habrán algunos minijuegos ocultos en la ciudad, que deberán ser activados realizando una acción previamente. Por ejemplo, tirando un tag en una puerta, nos dará la misión de golpear otras seis.
En algunas imágenes se ve que los gráficos cumplirán. Al ser un juego multiconsola da un poco de miedo pensar que la calidad en la versión de PC se vea afectada, pero por lo que se ve en entrevistas a Marc, su visión aquí no es la de un simple hombre de negocios, así que confiamos en que los gráficos acompañen de manera acorde al resto del juego.
Como último dato, puedo decir que quien donó la voz de Trane es Talib Kweli, un actor y músico de Hip Hop muy conocido en Yankilandia. Otros conocidos en el mismo país que participarán son P. Diddy, Brittany Murphy, Adam West y Charlie Murphy.



Sé lo que hicieron el nivel pasado

Cambio de hábito

Cuando Marc Ecko iba a la universidad, tomó el dibujar graffitis como un hobbie. Luego empezó a hacer remeras, que fueron vendidas en varias tiendas, haciendo que lo tome como una profesión. Para seguir, creó una línea de ropa deportiva. Cuando menos se lo esperaba, uno de sus trabajos aparecía en la revista Good Morning America, en el año 1993. Hoy en día su empresa, conocida como Ecko Unlimited, crea ropa del tipo hip-hop, skater y para deportes extremos, guantes, ropa interior, bolsas y más. En una época escribió un guión que planeó llevar al cine. Pero cuando vio hermosuras como Metal Gear Solid y Tomb Raider, supo que debía llevar su historia a los videojuegos. Les mostró su proyecto a varias empresas sin mucho éxito, ya que éstos conocían su historial y creían que tiene poca visión de esta industria. Finalmente terminó en The Collective, donde dentro de poco terminarán Getting Up.

MEGUstaria jugarlo, me gustas tú (¡NO! No le estoy cantando a Marc Ecko)

Viendo que todo esto se cumpla, podríamos decir que se volvería un clásico un tanto diferente a lo usual. La poca costumbre de Marc Ecko en el aspecto empresarial en los juegos y su fanatismo a los mismos puede ser lo que a esta industria le falta. Esperemos que sea una pinturita.

CONFLICT: GLOBAL TERROR

FICHA TÉCNICA:
Fecha de salida: Octubre 2005
Demo: No Disponible
Género: Arcade / Acción
Compañía: Pivotal Games
Distribución: 2K Games

¡TERROR GLOBAL PARA NUESTRAS PCS!

POR David Gazzolo

Por naturaleza los humanos tratamos de actuar empíricamente, aún sin saber lo que esto abarca. Si me tropecé con esa piedra, la próxima vez al menos voy a recordar que está ahí para no volver a hacerlo. Es como un reflejo, o un hábito de reacción al condicionamiento si se quiere.
Al parecer la gente de Pivotal Games disfruta partiéndose el rostro contra el piso una y otra vez, como si tropezarse con la misma piedra varias veces fuera algo productivo.

Un poco de Historia

Así es como empezaron, sacando al mercado Conflict: Desert Storm, para luego sacar su continuación, y finalmente el Back to Bagdad. Dada la mediocridad de estos tres títulos y la poca aceptación tanto de la crítica como del público en general, nadie podría haber especulado una posible cuarta entrega... Pero aun así Conflict: Global Terror arribará a las tiendas de yankilandia en octubre de este año.
Básicamente los juegos de la saga conflict –que gozan de la misma temática- consisten en cumplir misiones brutalmente repetitivas, entrelazadas por una vaga historia. El objetivo de cada misión es dispararle a todo lo que se mueva y tenga un pasamontañas puesto, y rescatar ocasionalmente a algún que otro rehén. Lo cual estaba bien en un momento, pero los años pasaron y todos los días arroz a cualquiera le deja la cara achinada.



El Counter hasta en la Sopa.

¿Cómo consolidar un proyecto así? ¿Cómo reflotar una franquicia tan desquiciada y odiada? ¿Cómo hacer algo original sobre un género tan trillado como los squad based shooters? Fácil. Mejoraron una que otra cosita al engine, usaron la misma historia que siempre y cambiaron el escenario general: ahora no sólo nos limitaremos al desierto, también prometen una que otra misión en la jungla o en la nieve. ¡Ahora si!
El apartado visual sigue siendo pobre, porque si bien se deja observar una mejora notable para cada entrega, siempre están atrás en cuanto a la tecnología del momento.
También se le agregó una versión multiplayer para que los gamers consoleros puedan sufrir este fúnebre juego de a muchos, encarnando a los espásticos soldados de la saga Conflict, los cuales podrían jugar un partido de fútbol contra el seleccionado de Huracán de Tres Arroyos de New Orleans y perder por falta de reacción. Para nosotros, los usuarios de PC, nada nuevo bajo el sol.

Tampoco quiero ser tan duro. Quiero pensar que de seguro algo de originalidad el juego va a tener para cuando arribe a las PCs de sus desgraciados acreedores. Pero ya saben, si las estrellas se alinean, capaz que Pivotal Games nos sorprende.
Así que advertidos están, vayan juntando sus 39.99 verdes para cuando salga a la venta durante este mes.





FULL SPECTRUM WARRIOR: TEN HAMMERS

FICHA TÉCNICA:
Fecha de salida: Enero del 2006
Demo: No disponible
Género: FPS estrategico
Compañia: Pandemic Studios
Distribución: THQ

BRIGADA "A" Y COLA DE NUEVO AL ATAQUE

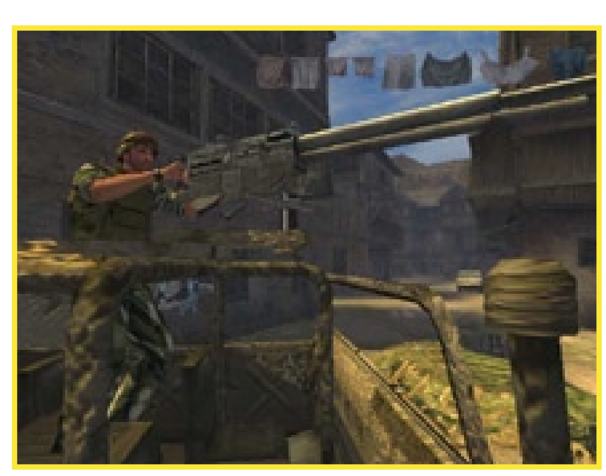
POR Walter Chacón



En julio del año pasado, Full Spectrum Warrior llegó a la X-Box mostrando una idea bastante original y una jugabilidad bastante diferente a lo conocido, al menos para la época. Poco después arribo para las PC y si bien corrigió varias cositas fundamentales, otras como la I.A. seguían algo flojas. Dentro de muy poco saldrá la continuación que, si sale todo como lo anuncian –aunque sacando a Path of Neo, ¿qué juego no sale hermoso en las previews?-, estaremos ante un clásico instantáneo de los FPS.

Me encanta cuando un plan se realiza

Al igual que su predecesor, en Ten Hammers tendremos el cargo de líder de escuadrón –o escuadrones más bien, ya que manejábamos a dos grupos-, debiendo controlar de manera consciente a los soldados que tengamos a disposición para cumplir las misiones que nos irán dando. Nuevamente visitaremos el país ficticio conocido como Zekistan, para decir hola a nuestros amigos terroristas. Podría decirse que las similitudes acaban aquí, porque los cambios afectarán a todas las áreas del juego.
La I.A. es lo primero que se corregirá. Las habilidades enemigas se medirán según su entrenamiento, que básicamente tendrá unos tres niveles. Los más novatos nos dispararán a la vista, caminando únicamente hacia los costados. Los que ya tengan experiencia se cubrirán, apuntarán con mayor precisión y escaparán en cuanto vean que tienen una granada explosiva cerca. Claro que habrán expertos que aprovecharán cada oportunidad que tengan para flanquearnos, ordenarán a los de menor rango hacer alguna táctica sorpresa y nos presionarán para que retrocedamos apenas escuchen que nuestros subordinados recargan sus armas. También actuarán según la altura, colocando francotiradores que nos acabarán en cuanto les den la orden.
Como si esto fuera poco, se implementará un sistema llamado "Efectividad de batalla" que haría más o menos lo siguiente: Nuestro soldado es súper capacitado y tiene gran puntería. Si vienen muchos enemigos de repente y se asusta, su efectividad disminuirá. Si nuestras ordenes no son efectivas, sentirá desconfianza y preocupación, haciendo que sea aún menos efectivo. Y si el lugar donde se está cubriendo no es muy grande… Bueno, entrará en pánico peligrando a todo el equipo. Lo mismo le sucede a los terroristas claro. Ya con lo dicho, pueden darse cuenta que si lo que quieren es agarrar un arma y mandarse de frente haciendo mierda todo a su paso con muchas explosiones en el fondo, lo lamento pero no es su juego. Full Spectrum está orientado al hardcore gamer que sabe esperar y quiere utilizar los sesos antes que los dedos –de vez en cuando.



Manejaremos a cuatro escuadrones, denominados Alpha, Bravo, Charlie y Delta. Si bien antes teníamos que ir cambiando de grupo para dar ordenes a los soldados -ejemplo, estando en Alpha cambiar a Bravo para decirles que se muevan-, aquí podremos darles todas las instrucciones sin configuración previa, agilizando mucho los trámites.
Para una mayor cantidad de movimiento y realización de estrategias más complejas, podremos formar sub-grupos de uno o dos soldados con cualquier escuadrón. También contaremos con un nuevo mapa interactivo en el que se visualizan los objetivos, aliados y enemigos con los que hallamos intercambiado balas.
Sobre las ordenes: tendremos tres tipos de misiones para asignarles a nuestros subordinados. Con "scout" uno de nuestros valientes hombres avanzará solo y nos informará si hay presencia enemiga. "Tight" hará que los muchachos corran lo más rápido posible a la posición indicada, pero quedarán totalmente desprevenidos ante ataques sorpresa. Por último está "hot", avanzando lento pero con las armas listas para cualquier contacto hostil. Como si las ordenes fueran poco, nuestros muchachos (requesting back up, se me acaban los sinónimos) tendrán habilidades especiales. Podremos ordenar a los que tengan un rifle para que apunten con gran precisión a algún enemigo en especial, particularmente útil cuando queramos acabar con los portadores de RPGs. Los granaderos podrán utilizar un lanzagranadas M-203 para obtener mayor distancia. Quien sea un feliz poseedor de una ametralladora SAW tendrá distintos tipos de fuego de supresión, que harán que disparen tanto como Rambo al ganar la –SU, según él- guerra. Como nosotros no podíamos quedarnos atrás, contamos con la posibilidad de llamar a nuestros bombarderos para que hagan estragos en las filas enemigas.
Cuando uno de nuestros aliados es herido, tenemos que dar la orden de que alguien lo saque antes de que se transforme en abono. Si el soldado cae, en la siguiente misión lo reemplazará otro sujeto. Al terminar la campaña, se podrá ver una lista de todos los hombres caídos, con alguna pequeña biografía. Si bien esto suena a un chamuyo incoherente nunca visto en una revista, puedo asegurarles que los creadores lo dijeron. Así que yo me lavo las manos.



La camioneta de Brigada A tenía más onda

Rambito y Rambón se juntan en internet

Anteriormente, en el aspecto multiplayer contábamos únicamente con el modo cooperativo. No solo no se quitará en Ten Hammers (wiiiiiii) sino que agregarán un modo competitivo. La tarea será cumplir distintos objetivos en dos bandos bien diferenciados: el ejercito estadounidense y los terroristas. Como se ve todos los días, los yankis poseen la ventaja tecnología. Sus armas son más pesadas, la armadura los protege más y encima cuentan con el soporte blindado de sus tanques -dicho sea de paso, también aparecerán en el single player. Los muchachos de Osama no tendrán nada de esto, pero contarán con el factor numérico, teniendo la posibilidad de enlistar a facciones neutrales de la zona. Aparte, sus rifles francotiradores serán muy efectivos contra estadounidenses desprevenidos, y las RPG serán perfectas para derribar tanques con un par de disparos. Es obvio que la estrategia será crucial para el éxito de cada partida.

Los intensos combates y los efectos especiales van de la mano. Explosiones provocadas por los aviones, pantallas de humo perfectas para cubrirse provocadas por granadas, el polvo que sale de las paredes que cuando las balas impactan, gritos de ordenes y deseos de vivir, seguido de un gran etc. Los movimientos serán fluidos para acompañar la acción frenética. Lo único que se puede objetar es que algunas texturas parecen estar algo lavadas. Aunque quizás esto solo sea a causa de ver imágenes de Unreal Tournament 2007 (baba). Igualmente, en un juego de estas características, lo que menos nos interesará hacer es ver los gráficos.

Si estás leyendo esta línea y no te emocionó Full Spectrum Warriors: Ten Hammers, es porque no leíste la nota. O quizás es porque solo deseás tiros y explosiones con el mínimo sentido, siempre y cuando entretenga. Los que no siempre buscan eso sabrán lo hermoso que será este juego y piensan cómo harán para tener el tiempo suficiente para darlo vuelta. Al menos eso pienso yo... ¡Maldita facultad!





Ficha Técnica

Fecha de salida: 1 de Diciembre 2005
Demo: No disponible
Género: Acción / Arcade
Compañía: Ubisoft
Distribución: Ubisoft

A esta altura es indudable que el primer juego de esta nueva saga de Prince of Persia, el llamado "The Sands of Time" revolucionó el género del arcade de plataformas con un estilo totalmente original que insta a avanzar por los distintos niveles teniendo que resolver puzzles mediante la impresionante capacidad acrobática del príncipe.

A “The Sands of Time” le siguió “Warrior Within”. Esta vez los muchachos de Ubisoft volvieron a la carga con un innovador sistema de combate. El “Free Form Fighting” traía muchísimos cambios, como agarres, combate con dos armas, gran cantidad de movimientos nuevos y mucho más control. El sistema era asombrosamente intuitivo y cómodo de usar.
Ahora, a casi un año de la salida de “Warrior Within”, se están terminando los preparativos para la salida de la tercera entrega de la saga, la cual le dará un final a la historia de las Arenas del Tiempo.

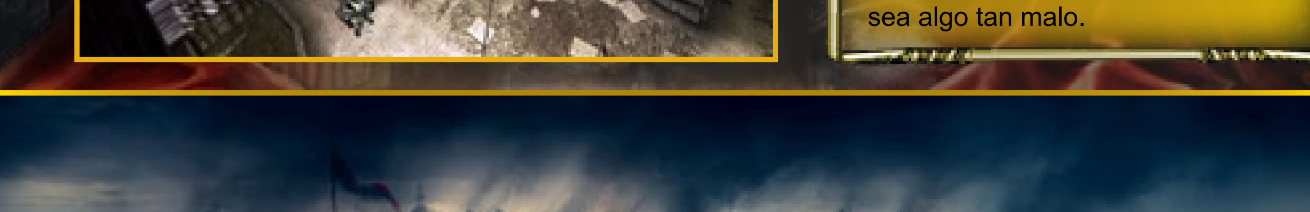
Es un pájaro, es un avión... ¡Es el príncipe!

El Retorno del Príncipe

Continuando la trama del segundo final de Warrior Within (ver cuadro), The Two Thrones nos cuenta cómo el príncipe, luego de volver a su tierra, se encuentra con una Babilonia arrasada por la guerra. Él es considerado un traidor y es perseguido por todo el mundo. Luego de verlo capturado y para ayudarlo, Kaileena se suicida con objeto de traer de regreso a las Arenas del Tiempo, ayudando al príncipe a escapar, pero también causando un caos e infectando a la gente de Babilonia, y en menor medida, incluyendo también al príncipe. Esta vez volveremos a oír una narración relatando la historia a medida que se va desarrollando. Se rumorea que quien narra no es más ni menos que Kaileena.

Los dos finales

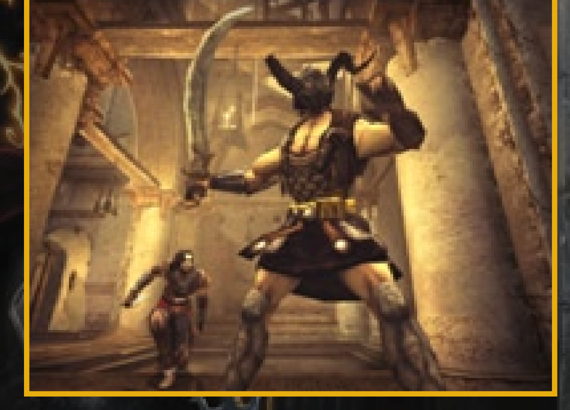
Quizá algunos no lo sepan, pero Warrior Within tenía dos finales diferentes. El final convencional y un final que se revelaba cuando obteníamos todos los upgrades de vida. Este segundo final era muy diferente y curiosamente era mucho más completo que el final “estándar”. Como muchos sospechábamos, Ubisoft decidió armar la continuación en relación al segundo final, así que quizá muchos de ustedes que creyeron que habían terminado Warrior Within probablemente tengan que volver a hacerlo.
De todas maneras es un juego excelente, así que no me imagino que sea algo tan malo.





Poco a poco se viaja lejos

Uno de los aspectos más interesantes de esta nueva entrega es la locación donde se desarrolla: la ciudad de Babilonia.
Los desarrolladores, inspirándose en ciudades del medio oriente, alcanzaron una estética fiel al período, con lo que pudieron crear un enorme escenario que recrea la cuidad. Idearon también su versión de la Torre de Babel, en el extremo más lejano, como un pico que estará presente desde el principio de la aventura y también siendo el lugar al que deberemos llegar.
El manejarnos dentro de esta gran ciudad nos dará una enorme libertad para seleccionar nuestro modo de actuar, aunque obviamente estaremos limitados a nuestros objetivos, por lo que no podremos vagar libremente por toda la ciudad sin que nos importe nada. Es necesario para llevar la historia adelante.
Lo interesante del armado de la ciudad es que su estructura puede dividirse en varias partes.
Las calles de Babilonia serán un ambiente claustrofóbico, con enemigos a la vuelta de la esquina y muchos recovecos. Esta posición obligará a los jugadores a cuidarse más porque están en desventaja.
Por otro lado, al igual que en muchas ciudades de la época, Babilonia posee una serie de terrazas que permiten al jugador tomar un enfoque diferente: teniendo una mayor amplitud de visión es más fácil avistar los objetivos, enemigos o posibles peligros, dándole la ventaja al príncipe.
A su vez, la variedad no se limita a las alturas o las calles - también hay diferentes escenarios como palacios, alcantarillas o diferentes zonas de Babilonia donde se puede ver el contraste entre las zonas pobres y los lugares donde habitan los ricos.
El juego transcurrirá durante varios días, por lo que jugaremos de noche o de día, aunque este cambio no es en tiempo real y se da por el uso de scripts.
La Torre de Babel tiene un enfoque original y es una visión muy particular. Se puede dividir en dos secciones. La base tiene una forma similar al tronco de un árbol, que funciona como protección contra enemigos y tormentas de arena. Por lo que se viene comentando, el príncipe deberá escalar por el exterior para alcanzar la parte





PREVIEWS


Si no tiene luces seguramente es un delivery

superior, donde se encuentra el Palacio Real. Ahí la cosa cambia. Predominan terrazas y habitaciones cerradas. Además podremos encontrarnos con los famosos jardines colgantes.

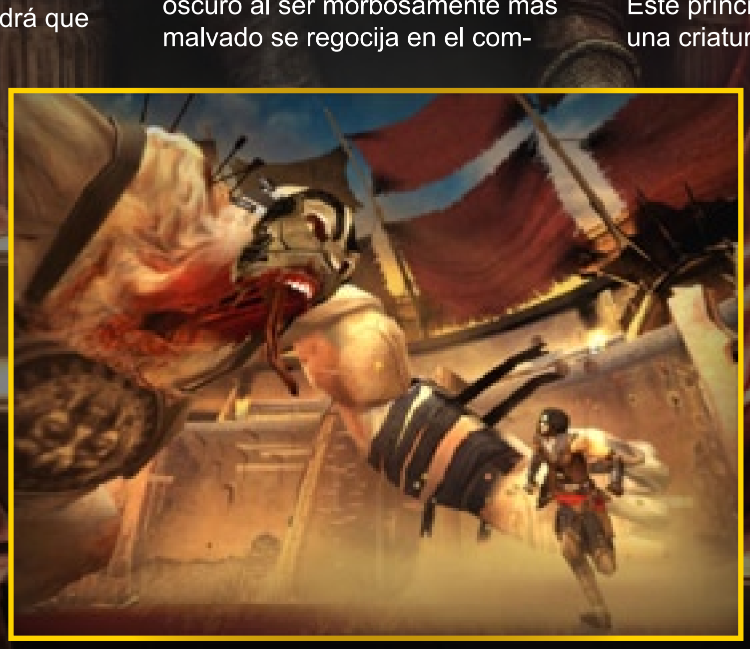
Las dos personalidades

Una de las frases promocionales que la gente de Ubisoft no se cansó de usar es “Esta vez el príncipe tendrá que enfrentarse a su más mortal y feroz enemigo... Él mismo”. Esta frase que suena excesivamente dramática es una alusión a un nuevo componente del juego. Al ser liberadas las Arenas del Tiempo, estas infectan a todas las personas a diferente escala. El príncipe también se ve afectado por ellas ligeramente por un contacto con su brazo. Este brazo infectado producirá la manifestación física de otra personalidad del príncipe, todo lo malvado que esta en él, sus pensamientos más oscuros.

A lo largo del juego, cuando el príncipe pase por una crisis se sucederá una transformación en el príncipe oscuro. Esta transformación no es controlable y sólo se puede retornar a la forma normal al beber agua.

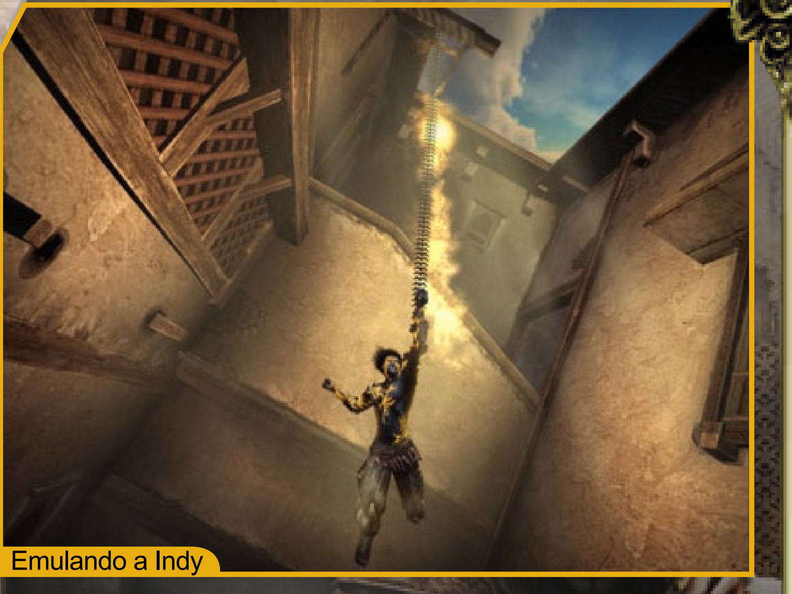
El príncipe oscuro tiene varias diferencias con su alter-ego. Ambos tienen estilos de combate totalmente diferentes, siendo que el príncipe oscuro al ser morbosamente más malvado se regocija en el combate violento, además de la gran diferencia que se da por el arma principal que se utiliza. Mientras que el príncipe utiliza la Daga del Tiempo como arma principal –la misma que la del primer juego-, el príncipe oscuro utilizará la llamada “Daggertail”, que es esencialmente un látigo de cuchillas y la Daga del Tiempo, sin la posibilidad de utilizar otras armas. Esta arma le permite alcanzar lugares inaccesibles para el príncipe, además de una serie de ataques totalmente originales.

Este príncipe oscuro se asemeja a una criatura de las arenas del tiempo, y como tal depende de arena para seguir existiendo, por lo que su vida irá disminuyendo lentamente a menos que consiga arena de la cual alimentarse. Por lo general la forma de conseguirla es luego de una violenta tunda al desafortunado de turno.



Me aseguraré de que tu muerte sea rápida

El principal agregado


Emulando a Indy

respecto a la jugabilidad es el nuevo sistema de combate que complementa el "Free Form Fighting". Este nuevo modo llamado "Speed Kill" se activa cuando los enemigos no nos han visto y nos permite matarlos rápidamente y de forma silenciosa. Estos movimientos requieren mucha precisión, habilidad y timing. También pueden encadenarse varios movimientos para eliminar a más de un enemigo y concluir con espectaculares movimientos finales.
En caso de que los enemigos nos vean antes de poder realizar alguna de estas maniobras se nos deshabilitará la posibilidad de realizarlas, obligándonos a enfrentarnos utilizando el tradicional sistema de "Free Form Fighting".
El Speed Kill se aplica de manera diferente para el príncipe y su versión oscura. Para el primero, el modo de utilizarlo será por medio de una combinación precisa de movimientos en cuando se nos dé la oportunidad.
Por otro lado, el príncipe oscuro aprovechará el uso de la Daggertail, atacando a distancia o atrayendo a los enemigos para un encuentro cara a cara (al mejor estilo Scorpion).
Para hacer posible este sistema, el PoP Team tuvo que hacer un gran trabajo con la IA. Utilizando las mismas rutinas –obviamente un poco toqueteadas- que se utilizaron en Splinter Cell Chaos Theory. Ahora los enemigos realizarán patrullas y podrán ubicarnos al vernos u oírnos, momento en el que llamarán refuerzos.
El Speed Kill será absolutamente imprescindible para deshacerse de los bosses que nos encontraremos. Para eliminarlos deberemos realizar una secuencia continua de movimientos de Speed Kill, que en cuanto fallemos la palmamos, así que mejor no pifiarle.

El Retorno de Farah

Farah es uno de los personajes que los fanáticos más extrañaron en "Warrior Within". Pero a no temer, Ubisoft decidió que era momento para el regreso triunfal de la princesa hindú.
La misma gente que ahora controla Babilonia también atacó el reino de Farah en India, tomándola prisionera y llevándola hasta Babilonia, donde ella escapó.
Ahora nos encontraremos con una Farah más madura y endurecida por la edad, pero sigue siendo una persona compasiva y amable, comenta Corey May, escritor de "The Two Thrones". Según él, Farah cumplirá una parte muy importante en el desarrollo de la historia y ayudará al príncipe en su camino, no sólo con su arco y flecha –con el cual ha mejorado su puntería- sino que también le enseñará cómo ser una mejor persona.





La comunidad de la Daga del Tiempo

No satisfechos aún, la gente de Ubisoft realizó todavía más cambios. Agregó una buena cantidad de nuevos movimientos, como el poder descender entre medio de dos columnas, o una nueva forma de correr por las paredes que llegado un punto nos permite clavar la daga al muro para permitirnos correr un poco más por el mismo. Todos estos movimientos sin contar todos aquellos que podremos hacer con la Daggertail.
También tendremos partes donde podremos correr en carros de caballos. Iremos por las calles de la ciudad y seremos acosados por otros carros, además de arqueros y enemigos que se nos tiran encima deseosos de darnos una tunda. Deberemos esquivar obstáculos, atravesar puentes y demás. Podremos tratar de eliminar a los carros enemigos por mera fuerza o haciéndolos estrellar.
Todos los enemigos con los que nos crucemos serán totalmente nuevos. Habrá enemigos con arcos -aunque nosotros no podremos usarlos-, animales mutados por las arenas, bosses muy variados y hasta encontraremos NPCs que no son agresivos.
Es más, mencionan que se podrían llegar a incluir escenas como los enfrentamientos con el Dahaka, donde deberemos escapar pensando rápido y sin fallar.
Los coleccionables regresarán en esta entrega, aunque es algo que les interesa más a los usuarios de consolas. A los que somos 100% PC esas cosas nos resbalan.
Gráficamente no esperen muchas novedades; si bien el juego ha pasado por algunas mejoras de texturas y polígonos, las cosas seguirán igual. Esto se debe en parte a las actuales limitaciones de la reciente generación de consolas. Aunque no es nada malo, porque si mejorasen excesivamente los gráficos, aparte de necesitar un nuevo motor, no habría máquina que se lo banque, con la cantidad de enemigos y la extensión del terreno a renderear.

Este camino está guardado por la Arena y la Arena lo protege

The Sands of Time fue un juego maravilloso e innovador, Warrior Within le hizo justicia, y si Ubisoft cumple, The Two Thrones será un digno cierre a una revolucionaria saga de estos tiempos. Yo estoy despreocupado, sé que el PoP Team cumple, aunque nosotros -usuarios de PC- nos volveremos a encontrar con los típicos problemas de control y cámaras que siempre vemos en este tipo de juegos.
Según comentaron, The Two Thrones tendrá una duración similar a la de Warrior Within, que para estos tiempos no es nada corto.
De todas formas, The Two Thrones es uno de los juegos



que espero con ansias y sé que va a patear traseros y demostrar por qué es el legendario Prince of Persia.


Matando con presición y estilo

La voz de la realeza

Para The Two Thrones van a haber unos cambios respecto al casting de voces.
Para empezar Yuri Lownethal, quien aportó la voz del príncipe en Sands of Time, volverá a interpretar a su personaje; mientras Robin Atkin Downes, quien hizo del príncipe en Warrior Within, aportará la voz para el yo oscuro del príncipe.
La actriz que represente a Farah todavía no se ha revelado, pero afirman que no será la misma actriz de Sands of Time.

REVIEWS

ANALÍSIS EXAHUSTIVOS DE LO ÚLTIMO EN PC

EL SISTEMA DE PUNTAJE

90% - 100% Clásico :
Un clásico inmediato. Juego obligado para todos los fanáticos y no tanto, del género.

80% - 89% Excelente :
Tiene todas las de ganar, salvo alguna que otra falla mínima por lo que no llega a clásico.

70% - 79% Muy bueno :
No tendrá la calidad de un clásico pero aun así es un juego que seguramente vale la pena.

60% - 69% Bueno :
Es entretenido, aunque con demasiadas falencias. Solo para fanáticos del género.

50% - 59% Regular :
Último recurso del gamer desesperado. Si no queda otra se puede jugar, de otra forma no se justifica el sacrificio.

30% - 49% Malo :
Definitivamente un juego que no vale la pena. Un libro de cocina es más provechoso.

0% - 29% Patético :
¡Juira bicho! Huyan mientras puedan de la cosa que haya caído en esta categoría.

ADVENT RISING

AMOS DEL UNIVERSO

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS	Procesador de 1.6GHz – Placa de video de 64 Mb – 256 Mb de RAM
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS	Procesador de 2.5GHz – Placa de video de 128 Mb – 512 Mb de RAM

POR Diego Beltrami

Historias de ciencia ficción hay montones. Juegos, también. Advent Rising apuntaba a innovar en varios aspectos, y si bien logra algo medianamente original, no consigue alejarse de los juegos genéricos de su estilo.
Para empezar, el juego promocionaba una increíble historia, del afamado escritor de ciencia ficción Orson Scott Card (autor de "El Juego de Ender" entre otros). La historia atrapa al jugador, y está muy bien narrada a pesar de lo mal que se escuchan las voces y los problemas de audio que tienen algunas escenas intermedias, aunque el nivel actoral de las voces es bastante bueno. Desafortunadamente la trama no innova en nada, siendo una –buena- historia de ciencia ficción más en el firmamento.
Es la típica, extraterrestres buenos que nos vienen a ayudar y extraterrestres malos que quieren exterminar a la raza humana. Luego de que los malvados malos hagan mierda todo y nos volvamos a encontrar con los aliens buenos se nos revelará que somos muy grosos y que tenemos unos increíbles poderes durmiendo dentro de nosotros, y al destrabarlos se nos considerará una especie de Dios para estas criaturas.
La historia puede ser muy típica pero esta muy bien contada –más allá de un par de cuestiones confusas- y transmite muy bien esa sensación épica que posee.
Gran parte de la epicidad (sí, ya sé que acabo de inventar la palabra) se da gracias a la soberbia música que posee el juego. Hay un enorme trabajo orquestal detrás de la banda sonora de Advent Rising y debo decir que es, de lejos, lo mejor del juego.
Los personajes son muy humanos, no parece que controlásemos a un héroe genérico que simplemente se dedica a avanzar por los niveles - acá tenemos una razón, una motivación. Uno hasta se termina encariñando con los personajes. También tiene cierta estructura similar a la narración del "camino del héroe". Bastante adecuado ya que esta es la primera parte de una trilogía, lo que nos deja con una vena bárbara esperando a las continuaciones, ya que el final queda picando más que una pelota de básquet. Algo que no me agradó mucho -aunque no es nada grave- fue que prácticamente toda la narración se realiza por medio de escenas intermedias entre la acción. Me habría gustado un poco más de integración de la historia en el juego y no cortar tanto las partes jugables para contar la trama.

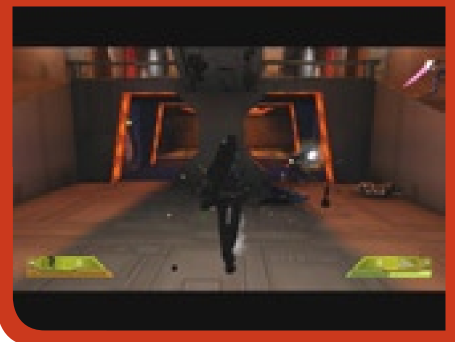
¡Por el poder de Grayskull!

Básicamente es un arcade en tercera persona con unos toques que lo hacen bastante interesante. Para empezar, nuestro personaje es capaz de usar un arma en cada mano, siendo cada una controlada (por defecto) con los botones del mouse. El juego da un giro brusco en cuanto podemos hacer uso de nuestros poderes: manteniendo un sistema similar al de las armas, deberemos asignar un poder a una mano para poder hacer uso del mismo, pudiendo así usar dos poderes a la vez, abriendo un interesante abanico de posibilidades. Por ejemplo, imagínense sostener a un enemigo en el aire mientras con la otra mano le bajan un cargador entero mientras está indefenso en el aire.
El método para equipar y seleccionar armas y poderes es muy cómodo e intuitivo. Una desgracia es el no poder llevar más de dos armas en total, pero una vez que se consi-



FICHA TÉCNICA:
Género: Acción / Arcade | Desarrollador: GlyphX Games | Distribuidor: Majesco | Soporte multiplayer: No posee

HACIENDO MIERDA TODO, EN TRES SIMPLES PASOS







guen los poderes ya prácticamente no se usan, principalmente porque los poderes son mucho más divertidos.

Los poderes son una joya. Son muy variados y todos son bastante útiles, dándonos la posibilidad de usar cualquiera según nuestra preferencia o gusto. Todos nos ofrecen una sensación de superioridad y nos hacen sentir poderosos, más cuando se nos vienen encima oleadas de bichos y podemos eliminarlos sin esfuerzo; levantando a unos y arrojándolos al vacío, congelando a otros y cagando a patadas a los que quedan. Uno se siente como Arnie en Commando, solo que con poderes... Podríamos decir que nuestro personaje es el resultado de mezclar a Arnie, Mace Windu y agregarle un poco de carisma al resultado. Interesante es el sistema de progreso del juego. Tanto las armas como los poderes irán mejorando con el uso continuo de los mismos, habilitando mejoras, e incluso nuevos modos de uso. De este modo un poder tiene dos formas de usarse que pueden hacer que un mismo poder varíe de una manera totalmente radical, dándonos así una mayor variedad de poderes a la ya amplia gama que poseemos. Las armas lo mismo. Ya de por sí son muchas y variadas, con los nuevos modos tendremos acceso a nuevos usos para las mismas, así también como mejoras en el daño y la precisión. A lo largo del juego también haremos uso de diferentes vehículos, necesarios para atravesar ciertas partes. Los vehículos que manejamos van desde una nave espacial, un jeep militar e incluso un tanque alienígena. Las partes de vehículos están bien hechas y la física, sin ser espectacular, está bastante bien.

Usando el Chroma, la Fuerza digo... ¡Al carajo!

Grayskull se quedo sin bateria

Desafortunadamente el juego tiene una gran cantidad de errores. Los enemigos simplemente spawnean en medio de la nada, dando así situaciones muy bizarras e incluso puedo decir que es de las pocas veces que en un single player he hecho spawn camping. Otro serio problema es la forma de vencer a los bosses: en gran parte se debe recurrir a una metodología que no siempre podremos deducir de forma intuitiva, estando media hora disparándole a un bicho sin hacerle nada y dejándonos con la duda de cómo carajo matarlo. Afortunadamente los bosses de este tipo son pocos por lo que tendremos sólo un par de ataques de ira.

Y en esta cagada a palos no puede faltar la mención del sistema de salvado. Otra vez nos encontramos con un consolero sistema que no nos deja grabar cuando se nos da la regalada canta gana sino que graba cada tanto y entre medio encontraremos puntos de checkpoint, que no nos sirven de nada si salimos del juego, obligándonos a retomar desde el ultimo punto donde el juego guardó automáticamente.

Tambien hay otros errores, como que el juego espera llegar a cierto punto en el nivel donde debemos soportar oleadas tras oleadas de enemigos para poder avanzar, en lugar de repartirlos por todo el nivel. Siendo esto un error muy particular, ya que el diseño de niveles no es nada malo - es más, hasta es muy bueno. O también se puede mencionar el tema de la falta de explicaciones dentro del juego, ya que al avanzar e ir desbloqueando poderes no tenemos noción de cómo realizarlos, lo que nos deja solos y abandonados para que los descubramos de puro orto (pista: ya avanzado el juego hagan Shift+Salto en el lugar y vean qué pasa).

Para colmo estos son errores de diseño, los cuales con un poco de esfuerzo podrían haber sido solucionados dando así una experiencia de juego muchísimo más grata.

Grayskull no es real

El juego hace uso del Unreal Warfare Engine, una de las tantas versiones del poderoso Engine de Epic. Cabe mencionar que se nota. Visualmente el juego no es nada impresionante pero sí muy agradable a la vista, además de tener su propia estética bien marcada. El uso de efectos está muy bien lograda, tanto en las armas de energía como en los poderes que manejamos. Una cosa que me llamó la atención es el abuso del efecto de distorsión de imagen. Casi todos nuestros poderes usan el mismo efecto. Mientras muchos podrían llegar a criticar esto y plantearlo como un defecto, yo debo decir que me agradó, ya que en lugar de tener un tipo de lanza rayitos de todas formas y colores, acá se les confiere una identidad a los poderes, dándole un poco más de coherencia al aspecto visual.

El apartado físico es bastante flojo. Si bien en los movimiento y vehículos está bien, el juego tiene una absurda cantidad de errores de clipping, cosa que ya no debería suceder en esta época con tanto avance en los motores de física.

Hasta He-Man quiere jugar

En fin, es un muy buen juego, altamente entretenido e inmersivo y aunque no agrega nada al género tiene muchos aspectos más que interesantes. Desafortunadamente tiene varios errores de diseño que arruinan la experiencia general del juego, y que de haber sido solucionados -porque sencillamente son cosas fácilmente solucionables- el juego habría sido una gran joyita que disfrutar. Si vos querías un juego donde sentirte el más groso del mundo y andar cagándote de risa sobre cómo mataste a veinte bichos sin siquiera sufrir un rasguño (a menos que juegues en la mayor dificultad), sin duda alguna este juego es para vos. Y eso sin contar la excelente música que tiene, ya por eso sólo vale la pena.



\+ La música de lejos es lo mejor del juego; poderes; efectos gráficos; jugabilidad; narrativa.

− Gran cantidad de errores de diseño; clipping, problemas de audio y voces bajas en las escenas, el sistema de salvado.

PUNTAJE: Un arcade 3D con varios aspectos interesantes en su jugabilidad.

79% MUY BUENO



FABLE: THE LOST CHAPTERS

¡EL REGRESO DE LA SARTÉN LEGENDARIA!

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS	Procesador de 1.4Ghz – Placa de video de 64Mb – 256Mb de RAM
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS	Procesador de 2Ghz – Placa de video de 128Mb – 512Mb de RAM

POR Maximiliano "Bruce Wayne" Nicoletti

Cuenta una profecía que de entre las llamas de la historia un héroe alzará sus armas en pos de la verdad. El niño, cuya familia ha sido arrebatada por la oscura dama de la muerte, buscará justicia en manos de la venganza. Su enorme y amenazante figura traerá miedo a cada criminal y malhechor sobre la faz de la Tierra. Un héroe destinado a acabar con la maldad. Un héroe tan grande como... ¡BATMAN!

Pocos escenarios se mostraban tan aptos para mi incursión sigilosa como superhéroe robado de la compañía DC Comics como Fable.
Al momento que comenzaba a escribir esto, el teléfono, curiosamente rojo y un poco inútil porque sólo posee un botón en el medio, empezó a sonar. Era, desgraciadamente, Diego Beltrami, que mientras perforaba mis tímpanos al grito de "AAAAAH", me encomendaba una nueva misión: "Encontré las oficinas de Computer Gaming World", dijo Beltrami, "con esto de la internel, contratá un par de mercenarios, agarrá un palo con un clavo en la punta y deshacete de ellos". ¿Mercenarios? ¿Palo con un clavo en la punta? No... Esta era una digna primera misión para... ¡BATMAN!

Fase 1: Entrenamiento

Y así es como comienza la historia de Batman, mi Batman, y sus aventuras por tierras de Fable.

Peter Molyneux (que por cierto, si no saben quién es, pueden buscar entre las páginas de esta revista para enterarse, en nuestra sección de "Dioses del Olimpo") nos trae esta vez una conversión desde la Xbox de su aclamado juego Fable. Esta montaña de alegría electrónica nos cuenta la historia de un héroe que, como Batman, cuando era pequeño perdió a su familia asesinada a manos de maleantes. Mientras preparaba mi equipo de entrenamiento, pude ver como otro héroe, de nombre Maze, rescataba a Batman; es decir... A mi héroe... O era... Bueno, ustedes captan la idea.
Así es como Batman, salvado por Maze, es llevado a un lugar llamado Heroes' Guild (el Clan de los Héroes) para recibir un entrenamiento como tal. Lo malo es que acá no hay Liam Neeson que haga lo suyo, sino un viejito simpático que nosotros conoceremos simplemente como "The Guildmaster". A partir de este momento, nuestra vida se vuelca en convertirnos en héroes y aprender las tres artes principales de batalla que utilizaremos durante toda la aventura.

Durante esta parte de entrenamiento, en la que Batman tomó gran cariño por las espadas, conoceremos a Whisper, una especie de Halle Berry haciendo el papel de Gatúbela, así de inútil y mal desarrollada como personaje. Whisper será una especie de rival para nosotros durante gran parte de nuestra misión contra Computer Gaming World. Quiero decir... Contra la maldad.
Así fue como, acompañado por estas personas y siempre perseguido por su triste pasado, Batman entrenó durante años, pasando de ser un niño a un adolescente y, finalmente, un joven adulto. El proceso de crecimiento seguirá su marcha durante el avance del juego, avejentándonos poco a poco hasta llegar a ser un anciano onda Alfred.

Fase 1.2: Preparación física

Durante nuestra aventura como Batman deberemos enfrentarnos a diversidad de enemigos que se interpondrán en nuestro heroico camino. Derrotándolos hará que sus cuerpecitos deshechos desprendan unas pequeñas bolitas verdes que


Hell on earth

serán el caldo de la vida de nuestra pequeña mascota virtual con aspiraciones a mole de tres pisos de altura. Por supuesto, mientras más avancemos en nuestro camino, más experiencia dejarán nuestros contrarios. ¿Por qué será nuestro caldo de vida? Sencillo, Batman utilizará esos puntos de experiencia ganados en Heroes' Guild para aumentar una de las tres características principales de su cuerpo: físico, habilidad y mente. A su vez, cada una se divide en diferentes aptitudes: físico se divide en fuerza, resistencia y salud, por dar un ejemplo. Dependiendo de las características que sumemos a nuestro pichón de paladín de la oscuridad, su cuerpo crecerá en algún sentido específico. Así es como subiendo algún punto en físico nuestra masa muscular se irá haciendo más maciza y ancha. Al contrario, cuando tocamos alguna de las aptitudes de habilidad, nuestro crecimiento será en altura y velocidad - nuestro personaje puede llegar a ser excesivamente alto y moverse velozmente, ayudándonos a obtener una cantidad mayor de golpes dados en menor cantidad de tiempo. Por último, aumentando nuestras facultades mentales mediante la obtención de hechizos, una cantidad enorme de ellos, nos volveremos cada vez más luminosos, nuestras manos tendrán un aura de luz y nuestra cara y cuerpo se llenará de una especie de runas brillantes de colores.

De más está decir que, a medida que subamos nuestras aptitudes, necesitaremos mucha más experiencia para seguir avanzando de nivel. Al mismo tiempo, al ir obteniendo facultades, también obtenemos edad. Esto es un poco pedorro, ya que en todo el mundo de Albion, somos los únicos que ganan canas.

Fase 2: Magia y ñapis por todos lados

Es la hora de que Batman salga a buscar malhechores por todos lados y se prepare para su objetivo principal. Con la finalización de su entrenamiento ya estaba listo para recorrer el vasto mundo de Albion y descubrir todo lo que el mismo trae para ofrecer. Así es como comprobé la enorme calidad gráfica que Fable tenía para darnos. Grandes ambientes a los que se dio vida mediante el uso de texturas complejas, suavizadas con detalles de luz, algunos pequeños borroneos de Motion Blur y mucho pixel y vertex shader por todos lados.
El resultado final es casi mágico, mostrando imágenes salidas del sueño de alguna loca cabeza de Lionhead Studios -por qué no la del propio Molyneux- acompañadas por supuesto por el fantástico trabajo de voces, efectos y música ejecutada por una orquesta especialmente para el juego, y que cambiará dependiendo de la zona y la situación donde nos encontremos. El juego, como verán, no se llama Fable por nada. La población de cada uno de los poblados por donde nos cruzaremos cuenta con una gran variedad de animaciones y movimientos, haciéndolos parecer superrealistas y permitiéndonos interactuar con ellos en más de una forma. Es así como una tarde, Bruce -porque esta vez no venía disfrazado de Batman- entra a un bar y se cruza a una dulce muchacha. Al verla, no pudo evitarlo, se acercó a hablarle y al darse cuenta de que la niña no le prestaba mucha atención, hizo un pequeño gesto para hacerse notar y al instante logró enamorarla. Así es. Fable tiene, además de la posibi-



NICA:

Género: RPG | Desarrollador: Lionhead Studios | Distribuidor: Microsoft Games | Soporte multiplayer: No posee

lidad de hablar, la posibilidad de hacer gestos dependiendo de nuestra alineación. Si fuésemos malos podríamos insultar, mostrar el dedo del medio, hacer cortes de manga o, por qué no, eructar y pedorrearnos por todos lados. En cambio, siendo del lado de la bondad, agradeceremos todo gesto que tengan con nosotros, nos disculparemos, lanzaremos besos, entre otros.
De la misma forma es que podremos ser bondadosos o malévolos a la hora de una lucha cuerpo a cuerpo. ¿A qué me refiero con esto? Dependiendo de nuestra alineación, usaremos ciertos hechizos o no. Por ejemplo, siendo buenos usaremos todo tipo de hechizos de curación, llamaremos a criaturas en nuestra ayuda y hasta invocaremos a los dioses para que nos ayuden en uno de los hechizos más preciosos y mejor logrados de todo el juego: "Furia Divina". Por otro lado, siendo malosos tenemos a nuestra disposición otra sarta de hechizos, como la "Ira Infernal" -muy parecido a la Furia Divina- o el Berserk, que aumentará nuestra fuerza y resistencia al daño por una cantidad limitada de tiempo. Obviamente, también contamos



con otra gran cantidad de hechizos neutrales.
Además de la magia contamos, claro, con nuestra fuerza física para cargar desde pequeñas espadas hasta enormes mazos o mandobles que harán la delicia de luchar contra múltiples enemigos. También está la existencia de armas legendarias que llegarán a nuestras manos luego de cumplir con ciertos requisitos especiales.
En último lugar, contamos con una apacible variedad de arcos y ballestas para acabar con nuestros objetivos a la distancia.
Claro que nuestros enemigos no son nada lelos, y dependiendo de cómo manejemos nuestras posibilidades de batalla, reaccionarán de una u otra forma. Por ejemplo, si hiciésemos un hechizo que requiriese tener a muchos enemigos cerca de nosotros, nos será muy difícil volver a hacerlo, ya que buscarán una manera más segura de flanquear nuestra defensa, manteniéndose apartados de la potencial zona de acción de nuestra magia.
El uso de cada una de nuestras capacidades físicas, además, hizo que Batman, en su búsqueda por destruir Computer Gaming World, obtuviera puntos de experiencia extra especiales solamente dependiendo de la forma en que haya batallado.
Si peleamos a puño y espada contra un enemigo, obtendremos algunos puntos de experiencia en físico que sólo podrán ser usados en subir de nivel esas aptitudes. Además, durante la aventura, encontraremos unas pociones especiales que nos darán puntos de regalo en cada una de nuestras características.

Fase 3: La búsqueda contra la maldad

Nuestras batallas podrían llegar a ser épicas, si no fuera porque muchas veces nos enfrentamos contra los mismos modelos una y otra vez. Es cierto que la variedad de enemigos es grande, pero realmente volver a ver a los mismos bandidos vestidos de la misma forma, sólo que con el color del traje cambiado, llega a cansar y molestar. Y estos no son los únicos que se repiten - casi todos los bichitos que se encuentran en Albion tiene un ejército de clones tras ellos dispuestos a arrancar nuestro corazón con sus garras. Claro que Batman es demasiado bueno para dejarse ganar contra unos cuantos bichitos lanza-lucecitas que apenas pueden tocarnos. Y además tiene el Batimóvil, ¿Quién puede vencer eso?
De la misma forma, el juego apenas tiene rejugabilidad. A menos que nuestra idea sea volver a hacer el juego e intentar hacer cada una de las misiones principales y secundarias de otra forma, la posibilidad de continuar al finalizar el juego en lo que llamamos "Free-roaming" (o exploración libre) y que además contemos con ciertos lugares donde podemos de alguna forma reiniciar nuestras alineaciones, le quita al juego ese juguito especial que nos dan todos los juegos de rol de poder jugarlos una y otra vez para ver qué cambiaría si, o qué tendría de diferente aquello en caso de que...
Para volver a mencionar, el sistema de edades es realmente un caso perdido. El hecho de ser la única persona del universo que envejece arruina toda la mística y el objetivo de esa idea. Ni siquiera los personajes principales de la historia son afectados por algún tipo de cambio.
No todo es perfecto en este mundo, pero Fable es algo que se acerca a la perfección. Como Batman.

Un lifting virtual

Hay miles de formas de cambiar nuestra apariencia aparte de las tres mencionadas. Podemos ingresar a un bar y comernos todo para engordar como se debe, y luego salir a correr y darnos unas cuantas piñas para volver a estar en forma. También contamos con tiendas en las que nos cortarán el pelo y nos harán tatuajes, además de la gran variedad de armaduras y vestimenta a elección. Nuestra alineación condiciona también nuestra apariencia, convirtiéndonos en una lamparita de 100 watts con un halo en la cabeza si somos extremadamente buenos, o en un demonio oscuro con grandes cuernos y un brillo rojo sangre en nuestros ojos si seguimos el camino de la oscuridad.

Fase Final: Análisis de la misión

Señoras, señores, Peter Molyneux es Dios. Fable: The Lost Chapters es digno de llegar al título de clásico sin problemas y con todas las de la ley. Un juego con una capacidad gráfica increíble, un sonido del re-carajo y una increíble cantidad de posibilidades de combate, apariencia y comunicación. Al mismo tiempo, las capacidades enemigas hacen que esas posibilidades se multipliquen a medida que vamos encontrando enemigos más y más inteligentes.
Obviamente la perfección no existe, pero si alguien conoce algo que sea perfecto en este mundo, y que no sea el dulce de leche porque ese no cuenta, que me lo haga saber.
Así es como el sistema de edades que posee el juego está completamente fuera de lugar, los enemigos son muchas veces muy repetitivos y algunas misiones son demasiado fáciles de hacer.


La verdadera identidad de Batman... el pelado Cordera

Epílogo: ¿Qué pasó con Batman? Bueno, la verdad es que Batman en Fable apesta. Y más sin su Batimóvil. Pero esta vez no fue su culpa, lo cierto es que nuestro jefe de redacción nunca nos envió los planos ni la ubicación de Computer Gaming World. Más real y triste que eso, en nuestra redacción ninguno sabe qué es Computer Gaming World ni por qué estamos en guerra con ellos, pero si están tratando de hacernos daño, no se preocupen, porque siempre tendremos a alguien que nos defienda... Y ese alguien es... ¡El profesor Xavier y sus X-Men! (¿Qué? ¿Pensaron que iba a volver a decir Batman? ¡JA!)

+ Gráficos de ensueño. Un sonido genial. Mucha interacción. Muchas posibilidades para nuestro héroe. Batman.

− Sistema de edad de sobra. Enemigos repetitivos. Pocas misiones secundarias.

PUNTAJE:
Lo último de Peter Molyneux, un tipo que se las trae. Un juegazo en todas las dimensiones
91%
CLÁSICO

PILOT DOWN: BEHIND ENEMY LINES

... Y QUE LA MAREA ME TRAIGA LOS JUEGOS

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS	Procesador de 800Mhz – Placa de video de 64Mb – 256Mb de RAM
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS	Procesador de 1.2Ghz – Placa de video de 128Mb – 512Mb de RAM

POR Pablo Strauss



Antes que nada, realizo solemnemente una promesa: nunca, y esto significa NUNCA, dejaré que alguien me designe un juego a revisar... Ni siquiera yo mismo. Pocas veces me he arrepentido de una selección como esta -creo que la única vez que pasé verguenza conmigo mismo fue con el titánico First To Fight, pero eso es otra historia.

Esta vez toqué fondo, y no sólo por el hecho de que este es uno de los juegos más berretas y rústicos que probé en mi vida, sino porque sus desarrolladores se las arreglaron para crear un juego tan momífero y aburrido que es imposible creer que se trate de la Segunda Guerra Mundial, o siquiera de un videojuego.

Con tantos juegos en el mercado ambientados en la WWII, ¿quién quiere más? Bueno, yo quiero. Hace poco salió Day of Defeat: Source, el mod llevado al engine Source para Half-Life 2. También tenemos al Call of Duty 2, próximo en salir. La verdad es que nunca me canso de volar osobucos alemanetes con un Kar robado, pero este juego es la excepción.

En fin, vayamos al grano. Pilot Down: Behind Enemy Lines es un TPS -Third Person Shooter, mamónque trata la historia de William (Bill) Foster, un co-piloto de B-24 con pinta de ciruja -bastante nabo para pilotear, como se podrán imaginarque es derribado sobre Alemania durante una de sus tantas misiones de bombardeo en el invierno Alemán del '44. Como es de esperarse, nuestra misión a lo largo del juego es llegar a territorio amistoso -o Suiza, como le quieran llamar- evadiendo Krauts y Alemanes (cuac), los cuales no son para nada inteligentes. Armado con nada mas que... ¿Bengalas? Bill Foster se embarca en su misión a la libertad.

Lo que muchos por ahí no se esperaban es que este juego tiene una "historia" de película, o como quieran llamar a aquel guión presupuestado con 2 pesos. Helo aquí, queridos amigos, el primer enemigo íntimo de un piloto americano durante la Segunda Guerra Mundial; el infame Capitán Bernd Killinger, piloto de la Luftwaffe, y cuyo mayor placer es... ¡Claro! ¡Cazar pilotos sobrevivientes que pululen por suelo alemán! No sé cómo se tomarán esto ustedes, pero si les tengo que ser sinceros, yo me cagué de risa. Ver los personajes en acción es bastante patético.

Pilot Down nos presenta una gráfica bastante peculiar (y pedorra). Con una estética bastante rara, el juego utiliza una técnica muy parecida a la del juego XIII, la del Cel-Shading, pero es un poquito más... Asquerosa. Y se nota que su único fin era cubrir el poco esmero que pusieron los diseñadores (los models de los personajes deben tener menos polígonos que el viejo Jedi Knight: Dark Forces II, que salió allá por el '97).

Entre nivel y nivel se nos hace un mini-briefing con escenas in-game y también al estilo "comic" -muy a lo Max Payne-, con dibujos muy artísticos pero que también matienen la estética de lo que es el juego en sí.

PD: Behind Enemy Lines pertenece a un género indefinido -como probablemente también sus programadores-. Posee elementos de acción, "RPG", pero por sobretodo, de stealth. En el juego tenemos a mano más de un arma para poner a dormir a estos dulces alemanes, pero predomina el uso del sigilo, sobre todo porque cuando se arma la rosca, Foster no está a la talla de la situación. Con respecto al elemento RPG... Bueno, discúlpenme, roleros, no es mi intención insultarlos. Es sólo que esta característica del juego no va en ningún otro lado. En fin, cumplir con ciertos objetivos le irán dando puntos a nuestro querido Bill, los cuales podrá usar para elevar su nivel de fuerza, salud, puntería, stealth y otros -inteligencia no hay-, los cuales requerirán de más puntos mientras vayamos desarrollándolos - algo muy parecido a lo visto en No One Lives Forever 2.

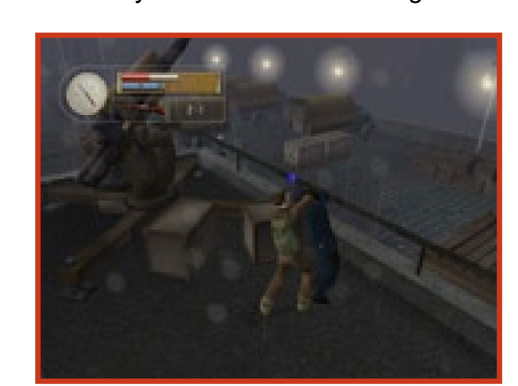


El nivel de fuerza es un aspecto bastante interesante que introdujo el juego. Una lástima que este sea el producto final. Durante nuestra aventura, Bill tiene su barra de fuerza. Ésta representa la durabilidad del mismo frente a distintos factores, como ser el frío. De estar mucho tiempo a la intemperie, Foster puede sufrir de un resfriado y delatar su posición... Sí, lo sé. Bastante patético, pero algo de dificultad tenía que haber en el juego. ¡Oh! Olvidé mencionarlo: también podemos morir congelados. Obviamente, esto lo podemos evitar manteniéndonos en lugares cálidos o comiendo lo que encontremos.

Nuestros finos enemigos cuentan con una IA bastante primitva. Pueden ver y escuchar con cierta agudez, lo cual puede resultar bastante tedioso en las misiones más largas, pero no sirven al momento de los disparos. Lo mejor es siempre aparecerles por detrás y silenciarlos con nuestras propias manos. Nuestro personaje tiene la habilidad de llamarles la atención de distintas maneras e incluso interactuar con terceros que le advertirían sobre la presencia del enemigo en zonas cercanas.



El guardia se debe estar preguntando que mierda hace en este juego



Nuestro inventario es bastante variado. En el mismo guardaremos nuestras armas, bengalas, comida, munición, etc., y el mismo se irá ampliando mientras usemos nuestros puntos de habilidad adquiridos, lo cual nos permitirá llevar con nosotros mayor cantidad de elementos, o incluso elementos más grandes.



La jugabilidad del juego es entretenida. Los factores terciarios como el frío y el resfríado pueden sonar bastante aburridos, pero no le quitan diversión al juego. Tampoco estamos hablando de un juego super realista, porque está lejos de serlo, pero en sí Pilot Down nos ofrece diversión de a ratos.

En definitiva, Pilot Down: Behind Enemy Lines es un juego que si bien puede llegar a ganarse la corona del juego más pedorro, tiene elementos entretenidos que lo habrían hecho un juego muy bueno hace unos tres ó cuatro años. La historia es bastante simple, pero logra mantener el juego con un objetivo (como fue el caso del infame Prisoner Of War... Los masoquistas recordarán). Los gráficos, por otra parte, no son para nada agradables. Con una técnica semi-Cel-Shader no logran más que un producto feo-feo y que por momentos no da gusto jugar. Una propuesta entretenida para los jugadores menos exigentes... No como yo (¡¿Cómo que no hay ragdoll?! ¡¿Eh?! ¡Y los vertex shaders!).

PUNTAJE:

Un juego de aventuras ambientado en la Segunda Guerra mundial.

45%

MALO

+ Muy buena ambientación. Los momentos de tensión. Anduvo en mi máquina.

− LOS GRÁFICOS. La estética. La historia.

FICHA TÉCNICA:

Género: ¿Acción?/Aventuras | Desarrollador: Wide Games/Kuju Entretainment | Distribuidor: Oxygen Interactive | Soporte multiplayer: No posee

EARTH 2160

UN RTS DE MANUAL

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS	Procesador de 1.5Ghz – Placa de video de 64Mb – 512Mb de RAM - 1.5Gb de espacio en el disco rígido
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS	Procesador de 2Ghz – Placa de video de 256Mb – 1Gb de RAM - 1.5Gb de espacio en el disco rígido

POR Matías Sica



A pesar de lo que se diga, nos encontramos en un momento bastante interesante en el desarrollo de videojuegos. Los viejos géneros se vuelven obsoletos a cada minuto y con cada vez más fuerza van apareciendo nuevas alternativas, ya sea en forma de software como el Spore o el Black & White 2 para PC o en forma de hardware, como el afamado joystick del Nintendo Revolution.
Sin embargo, este no es el caso. Lo que llama más la atención de este juego es, justamente, cómo se limita a copiar los avances hechos por juegos anteriores, dejando de lado todo tipo de experimentación; sin lugar a dudas el Earth 2160 es para los RTS lo que el Ford Falcon fue para los automóviles, el resultado en un sólo producto de todas las convenciones establecidas hasta ese entonces.

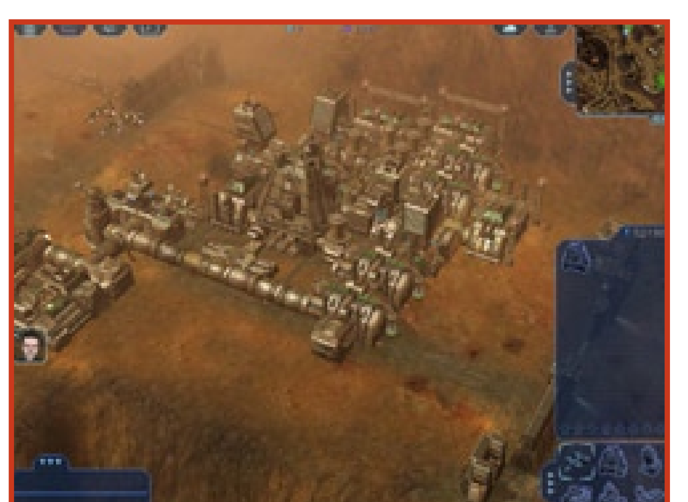
La historia transcurre luego de los eventos de los títulos anteriores: los pocos humanos que logran escapar de la Tierra llegan a Marte y se encuentran dedicados a colonizarlo. Los bandos del juego anterior, The Eurasian Dinasty, the Lunar Corporation y The United Civilised States se han dividido el planeta rojo, continuando su lucha por la supremacía. Como era de esperarse, la aparición de una cuarta raza -en nuestro caso los Aliens, nombre original si los hay- va a cambiar considerablemente el transcurso de la historia, obligando a las tres facciones a luchar juntas por la supervivencia o a perecer frente a un contrincante que los supera en número.
¿Suena original? Claro que no. En lo que al armazón de la historia se refiere, el Earth 2160 no hace grandes cambios y continúa con la vieja fórmula de "humanos se pelean entre sí hasta que aparecen los aliens"; incluso los aliens siguen siendo la típica raza "alien" -perdonen la redundancia- cuya tecnología es biológica y que compensan la debilidad de sus unidades con la capacidad de producir cientos de ellas. Dejando de lado que la premisa no es para nada original, la historia está relativamente bien escrita. No es algo digno de las producciones de Blizzard ni mucho menos, pero deja jugar con relativa tranquilidad la campaña de un sólo jugador. No da para pasar noches enteras jugando a ver qué pasa, pero tampoco es tan idiota que hace que uno se pregunta si vale la pena terminarla.
Lo que el juego no ofrece a través de la historia lo hace con sus gráficos, que no tienen punto de comparación con los juegos anteriores e incluso superan por mucho a títulos de productoras más grandes. Se nota mucho el esfuerzo que hicieron los programadores para hacer que este RTS se vea como un FPS (tipo Doom 3). El paso del día a la noche, el terreno, las texturas de las unidades, todo está hecho con sumo cuidado y mucha atención a los detalles; como era de esperarse, todo este detalle tiene un precio, por lo que necesitaremos una PC de alto rango para correrlo con todo al máximo. Sin embargo aún en niveles medio o bajo se ve relativamente bien y, a fin de cuentas, lo que importa en este tipo de juegos no son necesariamente los gráficos, sino la interfase y el balance de las unidades.


¿Argentina dominando el mundo en el 2160?

Volviendo al tema del apartado técnico, la música y el sonido son aceptables, siendo la música a veces demasiado estridente para mi gusto, mientras que el sonido cumple su función sin pena ni gloria. Un aspecto a considerar son las voces de los personajes, que si bien no son geniales como las de producciones de mayor calibre -Blizzard otra vez- tampoco llegan al punto de ser insoportables, algo muy poco común en títulos que no fueron desarrollados en países angloparlantes y que demuestra una vez más que, al menos en el aspecto técnico, el Earth 2160 cumple con los requisitos mínimos para no caer en el estereotipo -que en la mayoría de los casos es cierto- del título desarrollado en el exterior, a medio terminar, con una campaña de un jugador prácticamente insoportable.



Dejando de lado el cómo se ve y se oye, vamos a lo que realmente interesa: para ponerlo de una forma simple, el juego es una versión simplificada de sus predecesores -Earth 2150 y su expansión- que toma una buena cantidad de avances hechos por los títulos grandes del género y los aplica al, a veces demasiado complejo, modo de juego de esta serie. En cuanto a la interfaz, esta ha sido remodelada, simplificando sobremanera la de sus predecesores. En el pasado quedaron las innumerables ventanas; ahora todo se reduce a cinco menús que podemos abrir y cerrar dependiendo de nuestras necesidades. También se destaca el enorme árbol tecnológico con que cuentan las distintas facciones del juego, siendo muy importante el decidir qué tenemos que investigar y qué no dependiendo del momento en que nos encontremos; al igual que el Earth 2150, el 2160 nos permite armar nuestras propias unidades partiendo de un chasis standard al que le iremos agregando las distintas modificaciones que hayamos ido investigando, por lo que a fin de cuentas todo se reduce a si utilizaremos una unidad que nos resuelva el problema de forma medianamente exitosa hoy o si esperaremos a que termine la debida investigación para poder producir una que lo haga de forma más eficiente. Como era de esperarse esto conlleva a que la administración de los recursos deba ser mucho más minuciosa -sobre todo mientras vayamos aprendiendo qué hace qué cosa- ya que la sobreproducción de unidades que no cumplan lo que esperamos de ellas nos dejará en la bancarrota rápidamente, así que mucho cuidado con qué se desarrolla y cómo se lo utiliza. Una unidad que no sirva para lo que



FICHA TÉCNICA:

Género: RTS | Desarrollador: Reality Pump | Distribuidor: Midway | Soporte multiplayer: No posee

necesitemos en ese momento será presa fácil del enemigo y, lo que es aún peor, una pérdida de recursos innecesaria.

Los bandos se diferencian considerablemente entre sí. Tal vez el que más se parezca a lo que conocemos como un ejército sea la Eurasian Dinasty, mientras que la Lunar Corporation hace el papel del típico bando con unidades de tecnología futurística, pero que a fin de cuentas son más rápidas y livianas que las de la Eurasian Dinasty -que es el bando "comunacho" digamos- pero que a su vez son más poderosas que las de los Alien (ver más arriba) y mucho más débiles que los enormes y lentos mechs de los United Civilised States, que como ya se habrán dado cuenta, vienen a hacer el papel del bando con mucho poder de fuego, pero poca movilidad.



Dejando de lado todo lo que hace puré a los enemigos, las bases, al igual que las unidades, se diferencian bastante entre sí, pasando del diseño modular de la Dinasty -estructuras unidas a través de tubos-, a las torres de la Corporation -unas estructuras sobre otras en forma de torres-, a las bases más normales de los Civilized States y el diseño multicelular de los Aliens - tal vez el aspecto más novedoso del juego, pero no deja de ser algo secundario. También contaremos con héroes en la campaña de un sólo jugador que nos permitirán conseguir alguns bonus así como también contar con la archiconocida unidad poderosa -que no podremos perder- que utilizaremos cuando nuestras unidades normales necesiten algún tipo de soporte o simplemente como última defensa para nuestra base. A los héroes se les suman los agentes, mercenarios que podremos contratar que funcionarán como héroes secundarios. Sus servicios dependen, como era de esperarse, del sueldo que les iremos pagando cada determinado período de tiempo; un detalle interesante es que no todos los héroes se llevan bien entre sí e incluso discutirán entre ellos si les toca pelear para el mismo bando. No es algo que dé vuelta la cabeza, pero es curioso que lo hayan implementado y resulta divertido, al menos las primeras veces.

En cuanto al modo multijugador, también cumple. Podremos jugar contra oponentes humanos e incluso poner algún bando controlado por la computadora. Me sorprendió mucho la capacidad que tiene para apoyar a un aliado humano y la forma en que se adapta rápidamente a las tácticas que empleemos.

A veces puede resultar un tanto agresiva, sobre todo en los niveles de dificultad más altos, pero en general se comporta mucho mejor de lo que se espera, tanto cuando juega con nosotros como cuando juega contra nosotros e incluso cuando se limita al movimiento de unidades, que siempre toman un buen camino a pesar de lo laberínticos que son algunos niveles del juego.

En conclusión, lo que el Earth 2160 no ofrece en novedades lo supera con creces en el apartado gráfico y en el pulido modo de juego. Habría sido un clásico si el modo de un sólo jugador estuviera más pulido y si las voces y la música fueran mucho mejores, pero salvando estos dos aspectos el juego es mucho más de lo que esperaba, llegando incluso a sorprender, sobre todo en el detalle de las unidades y el ambiente. Una excelente propuesta, al menos hasta que el Age of Empires III lo vuelva obsoleto (al menos eso espero).



+ Los gráficos, la I.A. de la máquina.

− La historia podría ser un poco mejor, con un poco más de esfuerzo podría haber sido un clásico.

PUNTAJE:

Un RTS futurista.

80% EXCELENTE

PREMIER MANAGER 2005-2006

PODRÁN IMITARNOS, PERO IGUALARNOS JAMÁS

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS	Procesador de 800MHz – Placa de video GeForce 2 o ATi 7000– 256 Mb de RAM
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS	Procesador de 1.2GHz – Placa de video de 64 Mb – 512 Mb de RAM

POR Santiago Platero

Ahhh, el fino arte de la imitación. Ese arte por el cual personas sin ideas pueden sacar adelante un producto mediocre colgándose del talento de otros. Premier Manager 2005-2006 es un juego vacío, carente de ideas innovadoras y, para colmo, una burda imitación a Football Manager 2005 -manager por excelencia, de los creadores del juego de culto Championship Manager.

Uno de los pecados más graves que comete este juego es, mas allá de su imitación, la demostración del poco amor que le pusieron sus desarrolladores. Es un juego en extremo sencillo, sin ningún tipo de profundidad y lo peor: carente de adicción. Vamos a diseccionarlo.

Las comparaciones son inevitables

Luego de una rápida instalación -el juego, instalado, mide 130 MB-, inicio el juego. Para mi sorpresa, se abre una ventana con todas las opciones en alemán, a pesar de que había elegido instalarlo en inglés.

Una vez terminado esto, me lanza a un menú principal donde lo primero de lo que me percato es que este menú es totalmente consolero, algo rarísimo para un juego de este estilo. Comienzo una partida donde me pide que ingrese mi nombre utilizando el estilo de las consolas: mover el cursor del teclado e ir seleccionando las letras.

Una vez en el juego en sí, me encuentro con una opción bastante interesante: lo primero que me aparece es un mensaje del presidente del club pidiéndome tener una reunión. Una vez que ingresamos en la conversación, tenemos una serie de opciones para elegir según las preguntas de nuestro jefe (objetivos y aspiraciones, presupuesto, etcétera).

El modo de búsqueda de jugadores es un calco a lo que se puede ver en FM2005. Aunque, cuando uno inicia negociaciones con el jugador, también aparece esta opción de seleccionar los tipos de tratos que podemos lograr. Mientras sucede todo esto, me peleo con la interfase del juego, que es totalmente caótica.

Las tácticas y alineación del equipo tampoco son la gran cosa. En las tácticas tenemos para seleccionar 4-4-2, 5-3-2, etc. (las clásicas), pero lo llamativo es que no hay posibilidad de personalización. Es decir, no hay manera de situar a cierto jugador en una posición distinta como para lograr una táctica propia. Ni tampoco poseemos la posibilidad de dar ordenes particulares a los jugadores según cómo se desarrolle el partido.

El modo de alineación, para acompañar al juego, es también caótico. Se trata de un drag&drop -arrastra y suelta- pero bastante mal implementado.

Lluvia de insultos desde la tribuna

Una vez resueltas medianamente estas cuestiones, voy a disputar un partido. Me encuentro ahí también que no tengo opción para acelerar el tiempo, por lo cual los partidos duran bastante -no son en tiempo real, pero duran sus quince minutos- quitándole dinamismo al juego.



¡Copión!

Además, el modo visionado es exactamente igual al del FM2005, aunque la inteligencia artificial de los jugadores demostró estar a la altura de las circunstancias.

Otra cuestión negativa es que no tenemos demasiadas ligas para seleccionar. Sólo tenemos disponibles a Inglaterra, Francia, Alemania, Italia, Escocia y España, de las cuales podemos seleccionar un máximo de cuatro y no hay posibilidad de seleccionar algún equipo de divisiones menores.

De más está decir que en este tipo de juegos no tiene sentido hablar de gráficos o sonido, ya que la mayoría carecen de ellos. De todas formas, este producto tiene un par de musiquitas pedorras, y soniditos al apretar botones, también bastante pedorros. Los gráficos parecen sacados de una consola, y algunas cosas que simulan ser 3D pero que quedaron horriblemente implementadas.

En definitiva, este juego no merece la pena, ni siquiera por el más fanático del género. Como dije es aburrido, falto de ideas y carece de profundidad, lo cual es un pecado para un representante del género de Managers.



PUNTAJE:

Un clon del Football Manager 2005, pero mal hecho

42% MALO

FICHA TÉCNICA:

Género: Deportes | Desarrollador: Zoo Digital Publishing | Distribuidor: RenderWare

+ Es liviano, entonces tarda poco en desinstalarse. Las "sensaciones"

− Todo el resto, y parece haber sido hecho a las apuradas.



NHL 2006

Y SEGUIMOS ROBANDO

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS	Procesador de 1Ghz – Placa de video de 32Mb – 256Mb de RAM - 1.7Gb de espacio en el disco rígido
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS	Procesador de 1.2Ghz – Placa de video de 64Mb – 512Mb de RAM - 1.7Gb de espacio en el disco rígido

POR Leandro Dias

Es sabido que EA Sports saca todos los años versiones mejoradas de sus sagas deportivas. Pero cuando esos nuevos juegos no son más que meras actualizaciones, nos preguntamos el por qué de su salida. Si actualizar los equipos de acuerdo a las transferencias realizadas durante el último año puede realizarse por medio de un patch gratuito, no tiene sentido que se saque un producto nuevo cada año.
Para los que no lo saben, la National Hockey League es la liga más importante de hockey sobre hielo del mundo. Si bien en nuestro país no es un deporte muy popular -cuando ESPN decide pasar algún partido, es probable que hasta la repetición de Ferro campeón tenga más rating- en Estados Unidos tiene casi la misma trascendencia que el football americano, lo que no es poco.

Tipo Iceman pero con patines

Gráficamente, NHL 2006 no ha evolucionado demasiado con respecto al título anterior pero algunos retoques nuevos quedan realmente muy bien. La forma en que está recreado el hielo, es decir el campo de juego, es cada vez más realista. Cada paso que demos, cada amague, finta o movimiento brusco se marcará de forma permanente en el suelo. No sólo eso, sino que cada marca tendrá diferente intensidad acorde al tipo de movimiento. Por su parte, los modelos de los jugadores son gráficamente similares a los del título anterior aunque con más detalles. Cada jugador es casi una copia exacta de la realidad, al menos estéticamente. Estos sonríen, mastican chicle y muestran expresiones de ira o felicidad con total naturalidad. Los uniformes y los estadios también han sido levemente mejorados, especialmente los primeros, aunque para ver los cambios hay que mirar muy atentamente.
El apartado sonoro es aceptable. Los sonidos que se escuchan cuando golpeamos al disco o cuando nos movemos sobre el hielo son similares a los que podemos escuchar en la realidad. Lástima que los comentaristas del partido siguen siendo tan densos y aburridos como de costumbre, al menos en la versión en inglés. La música utilizada es un rock suavecito, de bandas como Pennywise, y es la adecuada para ambientar los menús pero tampoco se luce demasiado.

Amor en el mundo del hockey



¿Qué hay de “nuevo”, viejo?

Las principales novedades de este NHL son que se ha pulido el movimiento del disco sobre el hielo y que se mejoró notablemente el control de los jugadores. EA implementó para este juego una tecnología llamada RPM -Realistic Puck Momentum-. Esto hace que el puck -disco- pueda incluso lesionar a rivales si disparamos violentamente sobre ellos. Aunque no influye directamente con el juego es un agregado pintoresco que aporta un poco más del realismo al juego.
En cuanto al control de los jugadores, podemos decir que se ha hecho un par de cambios pero que son prácticamente imperceptibles si se utiliza el teclado. Por eso lo ideal es jugar a NHL 2006 con un pad que tenga dos sticks analógicos. Si disponemos del pad, podremos realizar fintas y amagues para esquivar a los rivales con la palanca izquierda, mientras que con la derecha es posible realizar movimientos vistosos a la hora de rematar. Con un poco de práctica es posible dejar parado al marcador como un poste de luz para definir tranquilos contra el arquero.
Otra novedad es que se han agregado más opciones para la creación de jugadores propios o la edición de los preexistentes. Con estas nuevas opciones se puede modelar el rostro de un jugador de forma asombrosa, pero faltaría un poco más de complejidad para manipular el físico en sí.
Por su parte, la IA del juego no ha sido mejorada, y seguimos notando que en los niveles de dificultad más avanzados es extremadamente dura defensivamente. Anotar es complicado –al menos en un principio- y hay que tener mucho cuidado con los contraataques, donde la IA suele ser infalible.

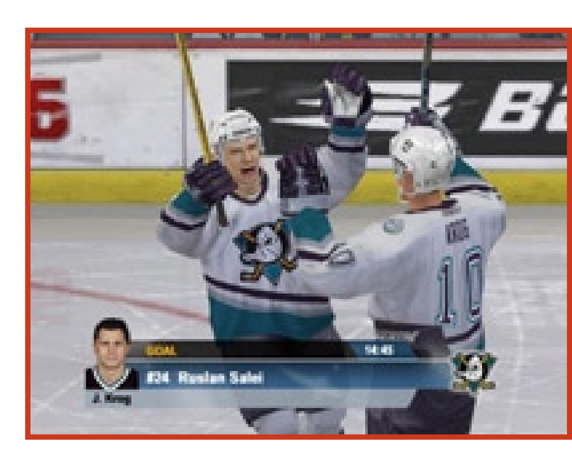


Cómo llegar a ser el Mostaza Merlo del Hockey

Los modos de juego de NHL 2006 son exactamente los mismos que el año pasado, es decir: exhibición, temporada y Dinasty. Este último es el más interesante ya que podemos controlar un equipo durante varios campeonatos, manejando las transferencias, financias y demás aspectos del club al mejor estilo Championship Manager. Pero increíblemente este modo de juego es el que posee más defectos y en donde este juego falla. Es raro ver que equipos similares deportivamente tengan objetivos totalmente distintos. Está bien que el hockey no es como el fútbol y todo es mucho más parejo, pero es un poco extraño que difieran tanto en sus metas si la diferencia a la hora de jugar no es tan notoria.
El mayor problema de este modo de juego es la poca participación que tenemos fuera de los partidos. Para incorporar nuevos jugadores, simplemente debemos esperar la apertura del mercado y contratar agentes libres. Además, todos los acontecimientos de relativa importancia se nos transmiten vía e-mail y nuestra participación en ellos es prácticamente mínima. Está bien que es un juego en el que se hace mayor hincapié en el partido en sí, pero deberían pulir un poco más los otros aspectos. Además el fixture de cada temporada suele repetirse, por lo que estaremos jugando prácticamente los mismos partidos año tras año. Esperemos que este bug sea pronto solucionado con un patch.

Igualito a NHL 2007

Lamentablemente NHL 2006 es muy similar a su predecesor, y a pesar de que hay un par de agregados interesantes no hay razón para comprarlo si disponemos de la versión anterior. Más si tenemos en cuenta que vivimos en Argentina, por lo que no creo que mucha gente tenga el conocimiento suficiente de la National Hockey League como para que le importe realmente que se hayan actualizado los equipos. Pero a no equivocarse, NHL 2006 es un muy buen juego; simplemente no tiene los suficientes agregados como para justificar una nueva versión.



+ El partido, el apartado técnico, jugarlo con un pad.

− Es prácticamente el mismo juego que el año pasado, los problemas del Disnasty Mode.

PUNTAJE: Un juego de hockey que necesita innovar urgentemente.

73% MUY BUENO

FICHA TÉCNICA: Género: Deportes | Desarrollador: EA SPORTS | Distribuidor: EA GAMES | Soporte multiplayer: LAN / Internet hasta 4 jugadores

MADDEN NFL 2006

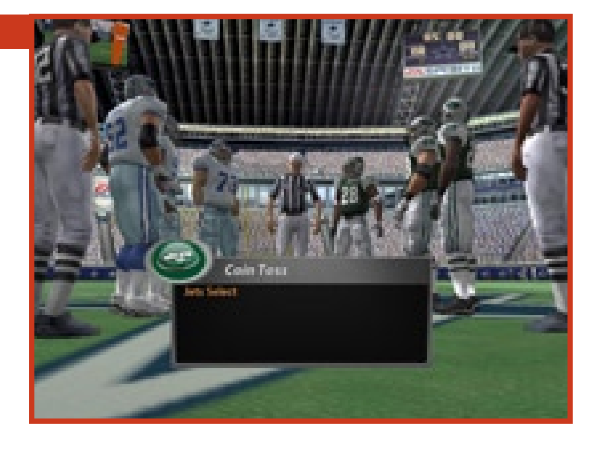
¿PARA QUÉ INNOVAR SI PODEMOS ROBAR?

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS	Procesador de 800Mhz – Placa de video de 32Mb – 256Mb de RAM - 2Gb de espacio en el disco rígido
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS	Procesador de 1.2Ghz – Placa de video de 64Mb – 512Mb de RAM - 2Gb de espacio en el disco rígido

POR Leandro Dias

Empujones, violencia, negros sudados y alguna que otra trompada son las bases del football americano. Si bien en Argentina casi no se practica, en EEUU es el deporte más jugado y la NFL (National Football League) una de las franquicias que más facturan. EL fanatismo por este deporte es inmenso en el país del norte y lo que quizá más llame la atención es el partido final de la temporada, más conocido como Superbowl. Este espectáculo es uno de lo más vistos en todo el mundo y en la previa se realizan enormes shows que poco y nada tienen que ver con el deporte. El Superbowl, así como el súper clásico del fútbol argentino (River - Boca) son dos de los espectáculos más emocionantes del deporte mundial, lo que no es poco.
Madden NFL es una de los productos más importantes de EA SPORTS. A diferencia de juegos como FIFA, EA siempre trató de agregar elementos interesantes a la saga. Pero este año parece que hubo una epidemia del virus de la vagancia -más conocido como paha virus- porque MADDEN NFL 2006 es prácticamente el mismo juego que el año pasado.

Más polenta que el Rugby



Para los que no lo saben, el fútbol americano se juega de forma un tanto similar al rugby pero con algunas diferencias notables. El terreno de juego es de 120 yardas -algo así como 110 metros- y cuando un equipo tiene la pelota se ocupa únicamente de atacar penetrando la defensa rival. Para realizar un ataque, un jugador debe lanzar un pase para que otro lo reciba y poder así avanzar. Se tienen tres intentos para lograr avanzar 10 yardas -la distancia que avanzamos se mide con una línea imaginaria llamada Scrimagge-, de caso contrario deberemos patear la pelota -Punt- para que la reciba un adversario o bien tratar de anotar un gol de campo. La forma de aumentar en el marcador es mediante un touchdown -cuando un jugador traspasa la última yarda con el balón en sus manos- o mediante los goles de campo.
En cuanto al juego en sí, la jugabilidad se mantuvo prácticamente intacta con respecto a la versión anterior. El único agregado es una "mejora" en el sistema de pases. Ahora se ha agregado el cono de visión del lanzador -quarterback- para observar con qué posibles receptores intentará conectar el pase. Esto nos ayuda mucho cuando nos toca defender ya que no tendremos que cambiar repentinamente de jugador para cortar la jugada. Pero cuando nos toca atacar es un tremendo despelote ya que es realmente incómodo de realizar y más con el teclado. Esta opción puede desactivarse y cuando lo hacemos desaparece esa única novedad en la jugabilidad.
Madden NFL 2006 sigue siendo muy bueno en el aspecto jugable. Aprender a jugar nos lleva muy poco tiempo pero dominar por completo todos los movimientos y tácticas nos llevará su tiempo. Todo muy lindo, pero es todo igual a la versión anterior pero con un agregado que más que facilitarnos las cosas nos las complica. Además sigue faltando un detalle tan mínimo –pero necesario- como que sea visible la línea de scrimagge y no tengamos que imaginarla.

El lago camino hacia el Superbowl





¿Implementarán un sistema de ciática en la próxima entrega?

La otra novedad importante de este Madden NFL 2006 es el modo Superstar. Este es quizá el agregado más importante de este título, pero aun así no es la gran cosa. Se trata de ponernos en el lugar de un joven jugador que quiere progresar. Entonces seleccionaremos partes esenciales de su vida tales como la personalidad de sus padres, sus compañías, etc. El objetivo, obviamente, es llegar a ser el mejor y competir en un club grande. Lo más divertido de este nuevo modo de juego son algunos mini games y las posibilidades que tenemos de manipular la vida de nuestro personaje. Pero más allá de eso, no es más que un agregado para pasar el rato y justificar una nueva versión.
Además queda opacado por el modo Franchise. En este podremos dirigir un equipo como si se tratase de un manager. Podremos no solo jugar partidos con nuestro equipo sino ocuparnos de todos los detalles relacionados con la economía del club. Es posible desde elegir jugadores del draft hasta ocuparnos de cosas como el merchandising o la comida del estadio.
En Franchise, el objetivo es hacer que nuestro club se convierta en la franquicia -valga la redundancia- más importante de la NFL tanto deportiva como económicamente.
Gráficamente Madden NFL 2006 es prácticamente igual a su predecesor. Es casi irracional que la gente de EA SPORTS -aunque recordemos lo del paha virus- no haya casi cambiado el aspecto gráfico de esta nueva versión. Aunque sea si sacan una versión sin demasiadas innovaciones que disfracen el choreo con unos gráficos bien grossos, pero ni eso se dignaron a hacer. Al menos tanto los jugadores como las camisetas de los equipos son muy similares a los de la realidad y el roster de los equipos está actualizado. Y como yapa, podemos jugar con el orgullo argentino Martín Gramática -único argentino campeón del Superbowl, con los Tampa Bay Buccaneers y actualmente jugador de Indianapolis Colts.
El apartado sonoro ha mejorado notoriamente, especialmente en lo referido a la música. Ahora podemos disfrutar de bandas como Foo Fighters que ambientan de forma excelente al juego. Además los sonidos del partido están bastante bien realizados.

A varias yardas del Touchdown

La verdad no comprendo a la gente de EA Sports. Se hicieron con la exclusividad de derechos de la franquicia NFL por varios centenares de millones de dólares para sacar un juego intrascendente como Madden



NFL 2006. Es increíble cómo no se gastaron en implementar ninguna mejora notoria y solo se agregaron un par de detalles que encima no sirven de mucho. Afortunadamente el juego sigue contando con las mismas virtudes que en las anteriores entregas por lo que si nunca jugaste un juego de football americano y te interesa el deporte, Madden NFL 2006 es una excelente alternativa, pero si tenés la versión del año pasado podés dejar pasar esta tranquilamente.



Madden NFL 2005 pero con un par de agregados para justificar la nueva versión.

70%

MUY BUENO

+ La jugabilidad, la banda sonora, el modo Franchise.

– Pocos cambios y encima de poco peso, no hay línea de scrimmage, el nuevo sistema de pases.

FICHA TÉCNICA:
Género: Deportivo | Desarrollador: EA SPORTS | Distribuidor: EA GAMES | Soporte multiplayer: 2 jugadores LAN / Internet o la misma PC

SELECCIÓN

MOTO GP 3: ULTIMATE RACING TECHNOLOGY

FURIA EN DOS RUEDAS

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS	Procesador de 1Ghz – Placa de video GeForce 3 o superiores – 128Mb de RAM - 950Mb de espacio en el disco rígido
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS	Procesador de 1.5Ghz – Placa de video de 64Mb – 256Mb de RAM - 950Mb de espacio en el disco rígido

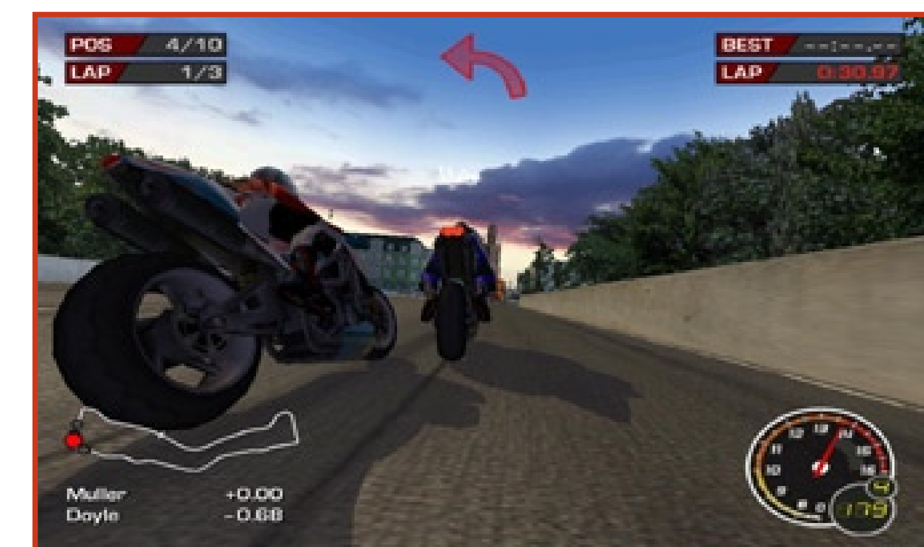
POR Leandro Dias



Hacía años que no salía un juego de motos para PC. Parecían haber quedado atrás los tiempos en que juegos como Moto Racer o GP 500 se disputaban el trono de las carreras en dos ruedas. Pero afortunadamente, la gente de Climax desarrolló un producto extremadamente completo en todos sus aspectos y que demuestra que cuando se ponen ganas es posible realizar secuelas de gran calidad -EA SPORTS muérete de envidia. En un mes previo a los grandes lanzamientos del año -debido a la futura compra de juegos en Navidad- Moto GP 3: Ultimate Racing Technology es una sorpresa más que grata. No me esperaba que un juego que tan solo abarca un cd pudieses contener tanta complejidad y a su vez brindar tanta diversión como este.

Cuando la simulación y el arcade van de la mano

Para todos los que no estén adentrados en el tema, la categoría Moto GP es la más importante del motociclismo mundial. Para las carreras se utilizan motos de 500 cc que alcanzan velocidades superiores a 300 km/h en las rectas. Crear un juego realista de este deporte no es nada fácil, y menos si además de un modo simulación contamos con un modo arcade.
La jugabilidad de Moto GP 3 es, como mínimo, excelente. Han logrado que esta se adapte tanto a las carreras del campeonato con las motos oficiales como a las picadas que podemos realizar en los circuitos urbanos -que más adelante veremos en detalle. El control del vehículo es increíblemente intuitivo y podemos acostumbrarnos a cualquiera en solo unos minutos. Pero para dominarlo por completo tendremos que dedicarle horas y horas. La forma de tomar las curvas luego de ir a velocidades altísimas en una recta es híper realista. Deberemos bajar la velocidad y utilizar de diferentes formas los frenos de la motocicleta si no queremos terminar comiendo el asfalto. En los mapas en donde hay curvas más cerradas, doblar correctamente y sin que se nos agreguen segundos de penalización –cuando la moto se sale de la pista- es todo un desafío.
Por su parte los choques con otros vehículos están muy bien logrados pero quizá deberían ser un poco más suaves en el sentido de que no es tan fácil caerse de la moto como en la realidad. En las competiciones oficiales, con solo tocar de costado la rueda trasera de un contrincante te bastaría para desestabilizarlo o directamente para tirarlo al suelo. En Moto GP 3: UTR para tirar a un conductor del vehículo es necesario que el golpe se realice de una forma no demasiado violenta pero si en la que se impacte casi de lleno al rival. Este detalle simplifica un poco la jugabilidad, haciéndola un poco más arcade –al menos en este aspecto, porque este juego es más un simulador que un arcade. La razón de que caerse de la moto no sea tan fácil es para abarcar un público mucho mayor y para que en las partidas multiplayer se puedan realizar buenas carreras y no tengamos que sufrir tanto por culpa de choques voluntarios.
Aunque por los roces con otras motos no es tan fácil desplomarse de cara al asfalto, si lo es si tomamos mal las curvas. Como dije anteriormente, tomar una curva muy pronunciada a gran velocidad es casi una misión imposible y si nos arriesgamos hay muchas posibilidades de terminar dando vueltas carnero fuera de la pista. Incluso cuando la pista no es demasiado difícil, tener estabilidad al doblar es complicado. Esto compensa las características arcade de los choques.
La física de las motos es excelente. Cada cambio que se le realice a la misma se notará en todo su funcionamiento. Las colisiones, los derrapes y todos los demás aspectos en los que interviene la motocicleta están recreados a la perfección. Dependiendo la fuerza de, por ejemplo, un choque, veremos como nuestro vehículo reacciona de diferentes formas. Además, el conductor también reaccionará de varias formas, por lo que puede caer de forma suave hasta salir eyectado de frente y darse un porrazo que en la realidad terminaría en el mejor de los casos con algunos huesos rotos.
Moto GP 3: UTR cuenta con una muy buena inteligencia artificial en el nivel de dificultad alto. Los adversarios no nos dejarán pasar fácilmente, tomarán bien curvas muy complicadas y tendremos que



esforzarnos al máximo para poder ganar una carrera. Pero tanto en el nivel medio como en el más bajo la IA decae un poco haciendo todo bastante más fácil. Quizá demasiado fácil ya que partiendo último podremos ganar una carreras casi sin despeinarnos.

Quemando -dos- ruedas en Tokio y Barcelona

El apartado gráfico de Moto GP 3: UTR es notable. El engine utilizado permite mostrar una gran cantidad de corredores en pantalla sin que la fluidez decaiga un solo instante y permite que el juego funcione en máquinas de mediana calidad decentemente.

Las motocicletas son un calco de la realidad y poseen un nivel de detalle increíble. Cada calcomanía o propaganda que se pueden ver en la televisión durante las carreras están presentes en este juego. Además, cada moto es diferente estéticamente y podemos distinguir las diferentes marcas y modelos. Y la frutilla del postre es que contamos con la fantabulosa suma de 7 cámaras distintas para ver nuestro vehículo.
Los competidores no se quedan atrás en calidad con respecto a las motos. La vestimenta que utilizan es la misma que en los torneos oficiales de Moto GP. También, cuentan con unos movimientos dignos de Motion Capture. Cada vez que pasamos un adversario, nuestro muchacho gira la cabeza para ver la distancia que le sacó y las caídas están tan bien hechas que le duelen a uno de solo verlas.
Como si todo esto fuera poco, los escenarios son un lujo. En las pistas oficiales pueden verse las particularidades de cada una y el público -que por lo general no son muchas personas- está casi tan bien modelado como los personajes. Si tenemos una buena placa de




FICHA TÉCNICA:

Género: Carreras | Desarrollador: Climax | Distribuidor: THQ | Soporte multiplayer: LAN / Internet hasta 16 jugadores





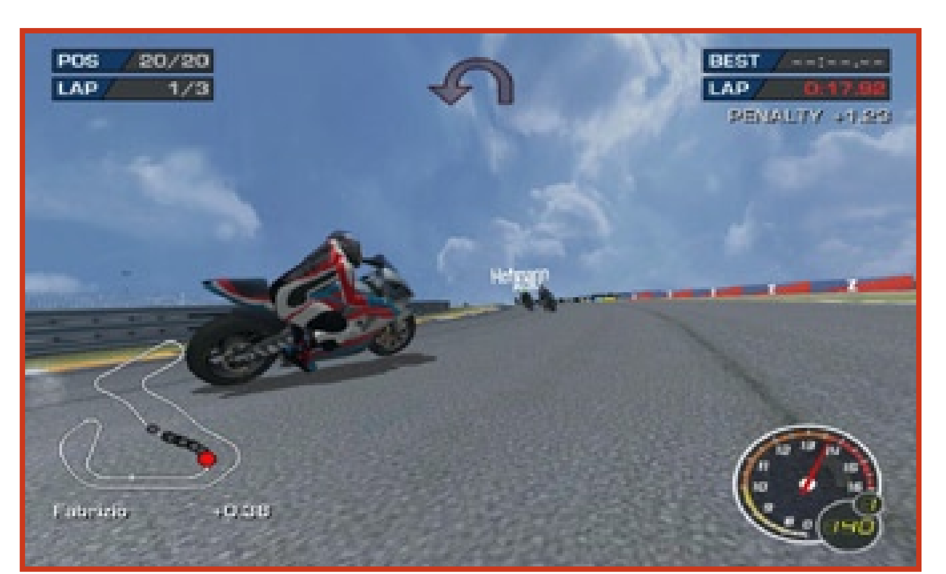
video, podremos habilitar el motion blur. Con este efecto la sensación de velocidad es asombrosa. Cuando vamos a grandes velocidades y hace mucho calor, se puede ver como el asfalto parece estar mojado y como se nos nubla un poco la visión. Simplemente impresionante.
Un párrafo aparte merecen los circuitos urbanos. Si decidimos jugar picadas callejeras, correremos en lugares como Japón o España, cada uno con sus detalles particulares. Cada pista es totalmente diferente a las demás y cada una recreada de manera impecable. Quizá en un par faltaría un poco más de calidad en algunos edificios, pero casi no se nota la falencia.
El sonido de Moto GP 3:UTR también en muy bueno. El ruido de los motores es muy realista y varía de acuerdo al manejo. Se escuchará diferente el motor en una recta a 300 km/h que cuando doblamos abruptamente en una curva. Por otra parte, la música que ambienta al juego es la adecuada, mezclando un poco de rock con dance y techno.
Como único defecto en el apartado técnico podemos mencionar la ausencia de un modelo de daños, aunque en este tipo de competiciones no suele ser muy visible. Igualmente no vendría mal que se agregue para la próxima versión.

Mira mami, soy Valentino Rossi y tengo una Yamaha

Afortunadamente la gente de Climax logró licenciar todo el juego por lo que los corredores y las marcas son las oficiales. Entonces se podremos jugar con figuras de la talla del actual campeón Valentino Rossi o Max Biaggi con sus respectivas escuderías y sponsors.
En Moto GP 3: UTR se destacan principalmente dos modos de juego: Grand Prix y Extreme. En el primero, disputaremos la temporada oficial de Moto GP con cualquier corredor. Este modo es el más serio y en donde se aplica el reglamento correspondiente, haciéndolo lo más recomendable para los fanáticos de la simulación. En cambio el modo extreme vendría a ser el equivalente al Need For Speed Underground pero con motos. Competiremos con vehículos de 600cc, 1000cc y hasta 1200cc. La idea es ir ganando carreras mientras con el dinero ganado compramos mejores motos para después tunnearlas. Los resultados que podemos llegar a obtener modificando una moto de 1200cc son sorprendentes. En este modo Extreme la jugabilidad varía con respecto al modo Gran Prix, ya que es todo mucho más arcade y las carreras se realizan en ciudades urbanas de diferentes países.
El contar con dos competiciones tan variadas hace que la rejugabilidad aumente en gran medida. Y si tenemos en cuenta que la experiencia online es más que satisfactoria, podemos estar tranquilo que tenemos Moto GP para rato.

From Here to Eternity

Moto GP 3: UTR es un juego excelente que hará delicias tanto en los fanáticos de las motocicletas como en los jugadores casuales debido a los dos modos de juego totalmente diferentes que tiene. Si no tuviese algunos defectos, como dificultad para tirar a un rival, que algunos paisajes de los circuitos urbanos podría estar un poco mejor y la ausencia de modelo de daño, estaríamos en presencia del juego de motos perfecto. Y si nunca vieron una carrera de Moto GP, este producto puede ser el punto de partida para hacerse fanáticos de este deporte.
En síntesis, diversión asegurada.



+ La jugabilidad, los gráficos, la sensación de velocidad, el modo Extreme, el sonido, los circuitos, etc.

− La falta de modelo de daños, la dificultad de caerse mediante un choque, algunos defectos mínimos en los paisajes urbanos.

PUNTAJE:

El rey de los juegos de motos



90%

CLÁSICO

TOM YUN GOONG

NO, NO ES YU-GI-OH!, ES ALGO PEOR

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS	Procesador de 700MHz – Placa de video de 64 Mb – 256 Mb de RAM
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS	Procesador de 1GHz – Placa de video de 128 Mb – 512 Mb de RAM

POR Walter Chacón

Reflexionemos ¿Es malo pensar que un juego del que no se conoce nada pueda llegar a ser excelente? ¿Está mal confiarse tanto que uno lo elija sin siquiera conocer su temática? Definitivamente SI por Dios. Nunca me arrepentí tanto de levantar la mano sin saber por qué a la hora de tomar notas. Tienen suerte de que haya gente tan ingenua como yo, que les puede prevenir en base a experiencias propias.

Apenas vemos las publicidades, notamos como los videos dicen a gritos "¡Piedad! ¡Estamos mal comprimidos!". ¡OK! Hay muchos juegos que tienen malas publicidades pero luego realmente se lucen. El por qué me tocó un caso que no cumple la regla, todavía no lo descubro. La presentación verdadera del juego está filmada con el motor propio y la misma compresión pedorra que antes. Otra cosa notable es que esté hablado todo el juego en tailandés -tailandés, japonés, chino, calchaquí, son todos iguales para mí-, pero en la presentación que supuestamente nos dicen quién/qué carajo es Tom Yun Goong, NO TIENE SUBTITULO EN INGLES (ni en ningún otro idioma).
¡IDIOTAS! ¡Me dieron el laburo de buscar por qué tiene ese nombre! El primer resultado obtenido fue una receta de cocina que, a menos que se haga con elefantes, no tenía ninguna relación con el juego. Luego descubro que en realidad esta es la adaptación de una película escrita por Kongdej Jaturanrasamee, cosa de poder ganar algo más de dinero…
Ahora vamos a lo que a estas alturas nadie le importa: ¿Qué tan malo es el juego? Demasiado. La velocidad del motor es impresionante de por si: pude ir a la cocina cuando empezó la carga del quinto nivel, tomé un alicate, vuelvo a la máquina, me empiezo a cortar las uñas y termino al mismo tiempo que la carga. Su poderío se reduce a cargar los niveles por sectores tan chicos que en 15 segundos pueden ser recorridos, gastando de cinco a diez segundos entre sector y sector. Pero como necesitamos algo que hacer, hay quinchicientos ponjas mafiosos, como en Kung Fu Hustle pero sin hacerse los italianos. Podría decir que todos se ven iguales también, pero en la realidad son así. Los malosos siempre vienen de a cinco porque son demasiado giles y, a pesar de tener menos polígonos que una partícula y texturas más lavadas de lo que deberían, disminuyen la cantidad de FPS de una manera demasiado ridícula.
¿En tu máquina anda lento y querés hacerlo más fluido? Lo siento, no se puede configurar los gráficos.
Se pusieron algunos puzzles para variar un poco, que lo único que hay que hacer es tomar el item X y llevarlo al lugar W, donde encontraremos otro objeto y así sucesivamente. Perderemos unos diez minutos por nivel, que podríamos utilizar en levelear a nuestro personaje de World of Warcraft. Que hermoso juego es WoW, no se compara con nada a la porquería que es Tom Yum Goong. Quizás lo que más me hizo reir fue la primera utilización del especial, que consiste en un contra-ataque al grito de "WOOOOOOOO". Cada vez que completemos un nivel nos mostrarán un video horrible en el que un pelado hace las técnicas que podremos utilizar a partir de ese momento. La historia: El viejo de nuestro personaje es asaltado y aunque recibe un disparo y queda tirado en el piso medio muerto, ¡lo abandonamos para recuperar nuestro elefante, yendo desde la Villa Elefante hasta Australia! ¿Te estás muriendo de risa? Bueno, la historia es así realmente. Después de analizar esto, solo me queda un deseo: tener una katana y hacerme el harakiri. ¿Que es una Review poco profesional? Bueno, el juego tampoco lo es, se la merece.

De algún lado sacan guita

FICHA TÉCNICA:

Género: Arcagua | Desarrollador: Game No Limit | Distribuidor: Game No Limit

+ Lecciones que la vida te enseña con un cachetazo en la cara

− Pude haber utilizado el tiempo en jugar WoW

PUNTAJE:



Basura en forma de Bits

17%

PATETICO

BATTLE OF BRITAIN 2: WINGS OF VICTORY

HALCONES SOBRE BRETAÑA

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS	Procesador de 800Mhz – Placa de video de 128Mb – 256Mb de RAM - 500Mb de espacio en el disco rígido
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS	Procesador de 1.5Ghz – Placa de video de 128Mb – 512Mb de RAM - 500Mb de espacio en el disco rígido

POR Diego Bortman

Battle of Britain 2 es el sucesor espiritual de Battle of Britain 1 (Duh!). Creado por Rowenna, Battle of Britain 2 viene a intentar pintarle la cara a Oleg Maddox, el creador del fabuloso IL-2 Stumrovik, el mejor simulador de aviones de la segunda Guerra Mundial en existencia y que pronto sacará su propia versión de la Batalla de Bretaña.

General, se lo solicita en el salón de guerra

Battle of Britain 2 tiene dos modos de juego. El primero es el aspecto simulador, donde podremos volar en cualquiera de los dos bandos: el inglés, representado por la Royal Air Force; y el alemán, por la Luftwaffe. Dentro de los aviones que podremos usar se encuentran el Supermarine Spitfire y el Hurricane por el lado inglés, y el Ju-88 y Meschermitt 109 por el lado Alemán, entre muchos otros.
El segundo modo es el llamado "Comandante Supremo". En él nosotros nos dedicaremos a desplegar los aviones según creamos conveniente de acuerdo a los informes de radar que nos provean si jugamos desde el lado inglés, o lo que nos envíen los aviones espías si jugamos desde el lado alemán. Decidiremos qué blancos atacar, como ser fabricas, puentes, bases aéreas y otros tipos de objetivos a ambos lados del canal de la mancha.

Alerta roja, pilotos a sus puestos de combate

Dentro la cabina de vuelo nos encontramos con un cockpit funcional en 3D, con un montón de botones clickeables que nos harán mas sencillo el funcionamiento de nuestra máquina de guerra. Aparte de todo el conglomerado de teclas necesarias, para volarlo decentemente se recomienda el uso de joystick.
Las texturas son lindas aunque parecen un poco lavadas, más cerca tal vez del Combat Flight Simulator 3 que del IL-2.
Cuenta también con un buen motor de daños que nos refleja gráficamente y funcionalmente los daños que recibe nuestra máquina al ser alcanzada por balas de ametralladora o cañones, así que la física es bastante realista; es más, el efecto torque que provocan las aspas de la hélice al despegar o aterrizar es uno de los más fuertes que he sentido en algún simulador.
El sonido es el adecuado. Cumple sencillamente con su función y la música no molesta para nada.



Bugs... y no Bunny

Es prácticamente lo único malo que tiene este juego, pero tiene HORRORES en su creación que prácticamente han hecho que baje considerablemente su puntaje. Crasheos al desktop prácticamente cada cinco minutos en algunas misiones, y mi preferido: al entrar a las opciones estando en vuelo, querer cambiar algo y apretar el botón de continuar, vuelta al desktop.
Es increíble cómo una empresa ha sacado un juego tan poco pulido -se diría sin testear- a la venta. Lo que nos obliga a utilizar los parches que se apuraron a sacar.

PUNTAJE: Simulador de la segunda Guerra Mundial, representando la Batalla de Bretaña — **75%** — MUY BUENO

FICHA TÉCNICA:
Género: Simulación | Desarrollador: GMX Media | Distribuidor: GMX Media
+ Buenos graficos, buen engine de vuelo
- Bugs muy molestos

JETFIGHTER 2015

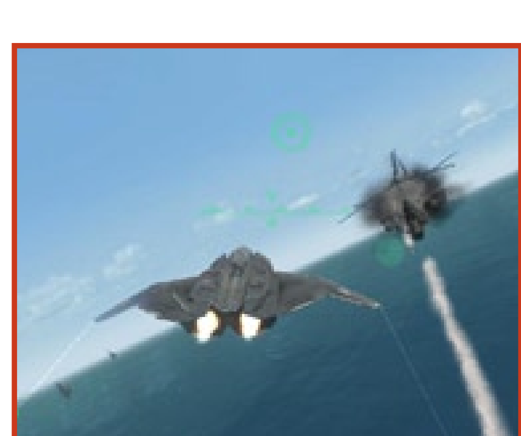
EEEH, LE GANAMO A LO TERRO

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS	Procesador de 700MHz – Placa de video de 324 Mb – 256 Mb de RAM
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS	Procesador de 1.2GHz – Placa de video de 64 Mb – 512 Mb de RAM

POR Diego Beltrami

Año 2015, Estados Unidos ganó la guerra contra el terrorismo -no me pregunten cómo-, Duke Nukem Forever todavía no salió y Gaming Factor se vende como pan caliente en todo el mundo.
Con un guión más pro-USA que una película de Rambo, Jetfighter 2015 nos transporta a un mundo en donde Estados Unidos gana la guerra contra el terrorismo. Esto demuestran en la escena introductoria, donde un jet destruye una camionetita pedorra con –supuestamente- un terrorista dentro (¿?). Pero no es tan sencillo: los terroristas que sobrevivieron -¡entonces no les ganaron una mierda!- se unen a los narcotraficantes colombianos y juntos planean ¡dominar el mundo!. Ahí entramos nosotros tomando el papel protagónico de una película de los años 80 con una temática a lo Top Gun y con Arnie de protagonista. Ya que los milicos yanquis deciden que lo más inteligente es mandar a un sólo Jet a matar a todos los terroristas a lo largo de más de quince estúpidas misiones que nos llevarán por varios países -entre los cuales se encuentra obviamente Cuba, donde están todos lo malitos más malos- a matar a los sucios y apestosos terroristas que amenazan la libertad del mundo que dominan.

Wiiii, me siento como en True Lies, en especial por la parte comica



Take my breath away

El juego continúa la serie Jetfighter que siempre ha tenido estos aires de pedorricidad, con una jugabilidad similar a lo Rogue Squadron –pero ni de lejos igual de entretenido- y con gráficos que parecen de la misma época. Básicamente pilotamos un Jet (medio obvio a esta altura) ultra avanzado y tenemos que matar a los terroristas haciendo uso de nuestras ametralladoras o misiles de todo tipo. Hay tres jets diferentes en el juego, aunque las diferencias entre estos son –prácticamente- estéticas. Lo curioso es que estos Jets tienen la extraña capacidad de pasar de modo avión a un modo de vuelo suspendido cual Harrier, en una transformación que no deja de recordarme a los Varitech de Robotech.
Ahora, el juego podría llegar a ser hasta pasable en single player, pero debido a la absurda dificultad que nos presenta, se convierte en una frustración tras otra. Muchos objetivos rozan lo imposible. Faltan cosas, como contramedidas o jugabilidad.
En su modo multiplayer el juego mejora un poco, porque obviamente en los dos únicos modos que tenemos podemos jugar contra nuestros amigotes en lugar de enfrentarnos a los estúpidos bots de la maquina. De todas formas no crean que la mejora es significativa.

Lock on... FIRE!

Quizá fui un poco duro con el juego durante la review, o sea, en una de esas, si no tenemos nada más que jugar y nos están poniendo una mágnum .44 en la cabeza podría llegar a ser una opción para pasar el rato.
Es el juego perfecto para cualquier amante de nuestro suelo patrio (USA) y con una de esas historias que Michael Moore adora.



PUNTAJE: Bazofia voladora. — **40%** — MALO

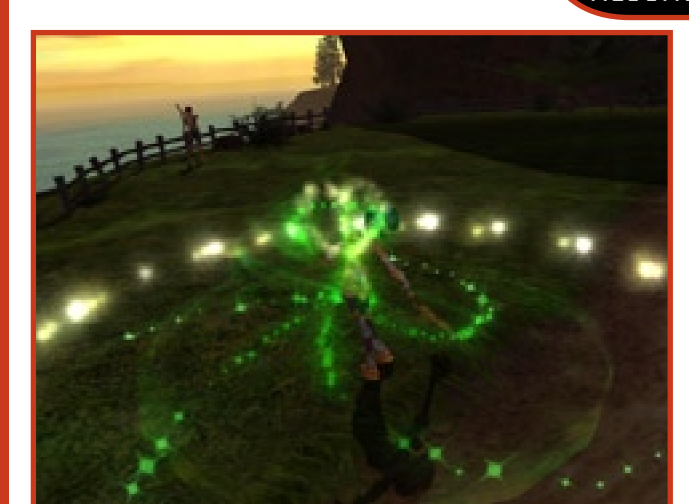
FICHA TÉCNICA:
Género: Acción / Arcade | Desarrollador: Softonic | Distribuidor: Global Star Software
+ Cómo se fue volando de mi PC.
- El tiempo perdido en jugar a eso.

SUDEKI

INGLATERRA Y ANIMÉ NO VAN DE LA MANO

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS	Procesador de 1.5Ghz – Placa de video de 64Mb con soporte para Pixel Shaders 1.1 – 256Mb de RAM - 1.8Gb de espacio en el disco rígido
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS	Procesador de 3Ghz – Placa de video de 128Mb – 1Gb de RAM - 1.2Gb de espacio en el disco rígido

POR Leandro Dias



Antes que nada vale aclarar que los usuarios de PC contamos con una inmensa cantidad de RPG's de gran calidad como la saga Bladur's Gate y Fallout. Este tipo de juegos extremadamente complejos escasean en las consolas, en donde los juegos de rol son mucho más simples. A veces esta simpleza hace que se logren productos realmente fantásticos – como los Final Fantasy – y otros en los que el resultado no es tan agradable.
Sudeki es uno de los primeros RPG que salieron para XBOX, por lo que las expectativas fueron muy altas. Sin embargo, este juego terminó siendo uno más del montón. Una de las razones fue que la productora inglesa Climax quiso emular al pie de la letra la estética y jugabilidad de los juegos de rol orientales, o mejor dicho japoneses. A pesar de que el resultado no fue desastroso, está lejos de ser el deseado.

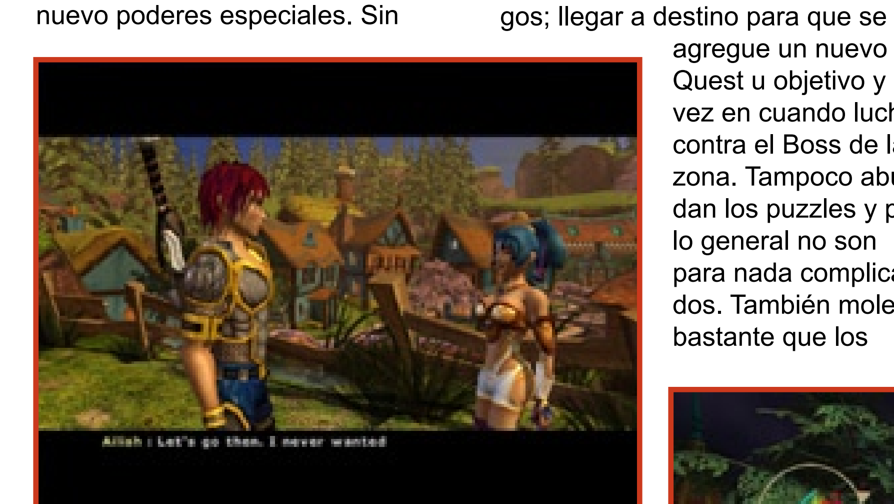
La eterna lucha del bien contra el mal

La historia de Sudeki no es para nada innovadora, y es el típico argumento épico medieval. El mundo está dividido en dos partes, una de ellas que representa la luz y la justicia (Ilumінia) y otra a la oscuridad (Akloria). Esto fue el resultado de un enfrentamiento que protagonizaron hace cientos de años los dioses Tetsu y Heigou.
En la actualidad, Akloria está enviando tropas para invadir Iluminia y así tener el dominio completo del planeta. Para combatir a los invasores y descubrir el por qué del enfrentamiento entre ambos bandos, se han juntado cuatro jóvenes. Estos son el soldado Tal –a quien controlaremos en un principio-, la princesa Ailish, quien posee poderes mágicos, la sexy guerrera Buki y el científico Elco.
La trama del juego poco a poco se irá modificando y nuestros héroes se darán cuenta de que no todo es como parece.
En apartado técnico de Sudeki mezcla elementos brillantes con otros no muy bien resueltos. Para empezar, el diseño de personajes es bastante feo o más bien raro. El parecido con el anime que se intentó lograr no está bien resuelto, además de que los cuerpos están muy desproporcionados. La mayoría de las mujeres poseen caderas enormes que contraste con torsos pequeños y esbeltos lo que hace que parezcan hormigas agigantadas. Como contrapartida, los escenarios, y en especial los paisajes, son bellísimos. Los lugares al aire libre parecen tener vida y cuando nos acercamos a una zona costera, la vista al mar es sublime. También podemos decir que los efectos son muy copados y coloridos fundamentalmente cuando se realizan poderes especiales. El problema radica en que la interacción con los escenarios es mínima. Lo único que podemos hacer es romper algunas vasijas y barriles para encontrar algunos objetos.
Por su parte, el sonido es muy bueno. Es posible escuchar desde el sonido de las espadas hasta el de los pájaros cantando en el cielo. La música ambienta de gran forma los hechos que suceden en el juego y va cambiando de acuerdo a los acontecimientos. Afortunadamente las voces, que si bien no son espectaculares, no desentonan para nada.



Espadeando en tiempo real

La principal virtud de este juego es sin duda su sistema de combate en tiempo real. A diferencia de los clásicos RPG's de consolas en donde las batallas se desarrollan por turnos, en Sudeki podremos pelear como si se tratase de un juego de acción. Debemos controlar a los personajes que luchan cuerpo a cuerpo –Tal y Buki- en tercera persona, mientras que los que combate con armas de alto alcance –Ailish y Elco- en primera. Esto del cambio de vistas está muy bien logrado y ofrece mucha variedad ya que podremos intercambiar los personajes en medio de una batalla. Mientras nosotros controlamos a uno, la IA se encarga de los demás, a quienes podremos darles indicaciones tales como que ataquen o defiendan.
Lamentablemente la inteligencia artificial no es muy eficiente. Por lo general el personaje que controlemos deberá eliminar a casi todos los enemigos porque nuestros compañeros no podrán con más de dos a la vez. Es frecuente que los héroes que maneja la IA terminen muertos o malheridos, por lo que tendremos que utilizar pociones para que recuperen la energía.
A medida que avancemos en el juego los integrantes de nuestro grupo irán evolucionando y adquiriendo nuevo poderes especiales. Sin embargo la evolución de nuestro personaje no es muy notoria y solo en las habilidades más poderosas realmente se notará el cambio.



Quests, muchos Quests y más Quests

Hay un enorme problema en Sudeki, que hace que el juego esté lejos de ser excelente: la linealidad. A diferencia de juegos como Fable, en donde podremos tomar decisiones todo el tiempo y libremente, en Sudeki todo transcurre de forma excesivamente lineal. Cada objetivo solo es posible realizarlo de una única forma, lo que disminuye la rejugabilidad. En todo el juego lo único que hay que hacer es: caminar siguiendo lo que nos marca el mapa; pelear con algunos enemigos; llegar a destino para que se agregue un nuevo Quest u objetivo y de vez en cuando luchar contra el Boss de la zona. Tampoco abundan los puzzles y por lo general no son para nada complicados. También molesta bastante que los enemigos aparezcan por zonas y que cuando volvemos para atrás deberemos enfrentarlos de nuevo por más que los hayamos aniquilado.
Como este juego originalmente salió para consolas, es imposible grabar la partida cuando queramos, así que tendremos que llegar a determinados lugares para poder hacerlo.

No apto para amantes de la complejidad

Sudeki es un RPG tradicional bastante divertido, pero que peca de ser demasiado simple y lineal. Si bien tiene grandes virtudes como el excelente sistema de combate, cuenta con defectos que muchos roleros no perdonarán. Sin embargo, los fanáticos de la acción épica encontrarán un juego divertido y agradable; pero obviamente hay mejores opciones como Fable.



PUNTAJE:
Un RPG consolero divertido pero no muy complejo
62% BUENO

+ Los paisajes externos, el sistema de combate es excelente, el sonido y la música.

– El diseño de personajes, muy lineal y la inteligencia artificial.

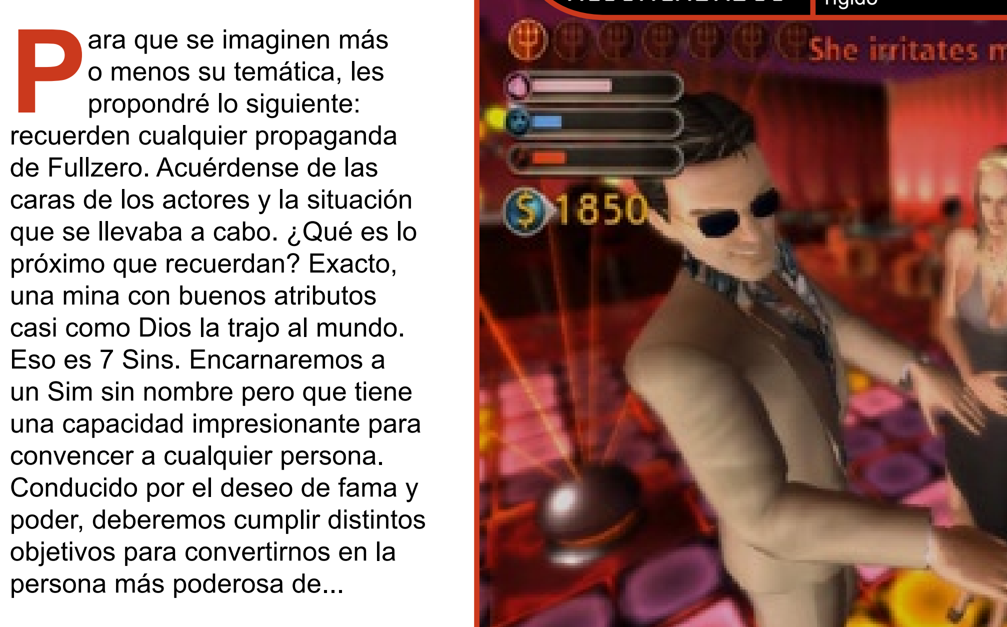
FICHA TÉCNICA:
Género: RPG | Desarrollador: Climax | Distribuidor: Zoo Digital Publishing | Soporte multiplayer: No posee

7 SINS

EL PECADO ORIGINAL FUE CREAR ESTE JUEGO

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS	Procesador de 1Ghz – Placa de video de 32Mb – 128Mb de RAM - 900Mb de espacio en el disco rígido
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS	Procesador de 2Ghz – Placa de video de 64Mb – 256Mb de RAM - 900Mb de espacio en el disco rígido

POR Walter Chacón



Para que se imaginen más o menos su temática, les propondré lo siguiente: recuerden cualquier propaganda de Fullzero. Acuérdense de las caras de los actores y la situación que se llevaba a cabo. ¿Qué es lo próximo que recuerdan? Exacto, una mina con buenos atributos casi como Dios la trajo al mundo. Eso es 7 Sins. Encarnaremos a un Sim sin nombre pero que tiene una capacidad impresionante para convencer a cualquier persona. Conducido por el deseo de fama y poder, deberemos cumplir distintos objetivos para convertirnos en la persona más poderosa de...

¿Apple City?

El nombre tal vez se deba a que sólo podremos recorrer unas seis manzanas del gigantesco mapa que nos muestran al seleccionar a dónde ir.Tendremos un tutorial sencillo y siete niveles, todos con distintos objetivos pero que se deberán llevar a cabo de la misma forma: hablando con el personaje correspondiente. Por ejemplo, al principio tendremos que juntar dinero de manera legítima para impulsar nuestro plan de conquista, trabajando en una tienda de distintos artículos. Para juntar la cantidad necesaria, enamoraremos a varias compradoras y les diremos "Si me amas, cómprame este producto de precio exorbitante". En las conversaciones habrá frases de distinta temática, siendo catalogadas con un ícono distinto -dinero con un "$", negocios con un portafolio, etc. Cada persona tiene gustos distintos que podremos ver con el F1 una vez que los hayamos descubierto, además de una descripción de ese personaje que puede llegar a ser cómica. Los niveles en las relaciones irán desde "primer contacto" a "pasión", teniendo que elegir una opción especial para pasar de una a la otra, previamente habiendo llenado la barra de la relación. El problema aquí es que en los últimos niveles no tendremos tantas opciones sobre qué conversar, teniendo que decirle algo que le guste, llevarlo a otro lado para hacer lo mismo y luego ir al lugar anterior y repetir el proceso. Otra cosa es que si bien en las cinemáticas al empezar cada nivel las conversaciones son realizadas por actores que realizan de manera justa su trabajo, en medio del juego sólo se escucharán balbuceos como en The Sims, teniendo que guiarnos con los subtítulos. Para que todo no se vuelva tan sencillo, habrá que controlar tres barras: sexo, cansancio y enojo. Cuando alguna se llene, nuestro conquistador sufrirá un ataque y saldrá corriendo de la pantalla. Para reducirlas habrá distintos mini juegos que, si bien abundan al principio, se tornarán muy repetitivos casi al final. Algunos son tan simples como imaginarse qué hacerle a los animales; y otros creativos, como estamparle un censurado a la carne de modelos de un sueño para no despertar con un "accidente". Como cada uno de los mini juegos es uno de los siete pecados capitales, nos darán un punto de maldad. Cuando lleguemos al séptimo no podremos acceder a ningún mini juego, a menos que hagamos una acción de bien.

Para terminar, no puedo olvidarme de mencionar algunos problemas que vinieron por ser una conversión de PlayStation 2: en los mini juegos el cursor hace lo que quiere y en las conversaciones a veces se cambiará la opción que queremos y diremos algo no muy agradable. En fin, si quieren algo diferente para reírse un rato, prueben 7 Sins. Si sólo quieren sexo, en Internet y en los videoclubes hay mejores opciones.

PUNTAJE: Un simulador de perversión

58% REGULAR

FICHA TÉCNICA:

Género: ¿prOn? | Desarrollador: Monte Cristo | Distribuidor: Akella

\+ Situaciones de humor, gráficos aceptables, la música

\- Problemas por ser conversión, conversaciones con pocas opciones, repetitivo

NIBIRU: AGE OF SECRETS

ES UN CHISTE ¿NO?

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS	Procesador de 800MHz – Placa de video de 32 Mb – 128 Mb de RAM - 2.5Gb libres en el Disco Rígido
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS	Procesador de 1.2GHz – Placa de video de 64 Mb – 256 Mb de RAM - 2.5Gb libres en el Disco Rígido

POR Diego Beltrami

Voy a ser directo. Nibiru es otra de esas aventuras gráficas aburridas con un protagonista totalmente carente de carisma y que hace cosas sin ningún motivo aparente, con el único objeto de llevar adelante una historia tirada de los pelos y que jamás podría siquiera intentar atrapar al jugador.
La ¿historia? nos manda -sin razón aparente- tras las pistas de un experimento nazi basado en el mito de Nibiru, el doceavo planeta. Siendo que pasaremos más tiempo realizando puzzles que no ayudan en lo absoluto al desarrollo de la historia podríamos decir que, para hacerla corta, apesta.
Nuestro personaje hace cosas porque si y varias veces atenta contra el sentido común. Y no es hasta avanzado el juego que nos enteramos la profesión de nuestro personaje.
Para nuestra fortuna, la historia es corta y termina bruscamente, ahorrándonos quizá horas de sufrimiento.

Para que quede claro: Estoy harto de las aventuras gráficas donde la interfase esta absolutamente limitada a una o dos acciónes posible (click derecho e izquierdo) y que para colmo no se pueden realizar acciones incorrectas.
Si, es un síndrome que viene acechando al género hace rato y Nibiru no esta exento. Durante el juego nuestras acciones están enormemente limitadas, y para colmo, para avanzar deberemos realizar todas las acciones posibles. No hay ni un ápice de variedad.
Los puzzles son tan complicados como ir de pantalla a pantalla usando el único objeto que tenemos en el inventario con el único objeto con el que podemos interactuar. O sino tenemos los diálogos, que no tienen una lógica sino que se tratan de hacer clic sobre todos los temas posibles -PISTA: Si nos atoramos es una buena idea ir de una punta a la otra y volver a hablar con los personajes, misteriosamente ahora tendremos temas para hablar. Guauau, a eso le llamo coherencia. Los puzzles absurdamente estúpidos contrastan con los absurdamente incoherentes, que nunca en nuestra vida se nos hubieran ocurrido de no ser por un ataque de buena suerte al andar haciendo click en toda la pantalla sin parar.



¿Nadie les dijo que los aztecas no son como los cherokees?

Si, es una rata con dinamita atada a la espalda

Gráficamente el juego produce cierta nostalgia, recordándonos a juegos de hace tres o cuatro años atrás. Los personajes y objetos contrastan demasiado –demasiado mucho debo recalcar- con el fondo. El sonido es pobre y las voces carecen de vida. Se ve que quienes las actuaron no tenían mucho interés en el proyecto.

Se nota que quienes hicieron este juego no tienen la más pálida idea de narrativa ni tampoco sobre dinamismo en la jugabilidad.
Si quieren una buena aventura gráfica, prueben Fahrenheit, que no será point & click pero por lo menos no tiene los errores de interfase y narrativa que tiene esta... Cosa.



PUNTAJE: La involución de las aventuras gráficas.

39% MUY MALO

FICHA TÉCNICA:



Género: Aventura Gráfica | Desarrollador: Future Games | Distribuidor: The Adventure Company

\+ Ehmm...

\- Puuufff

FAHRENHEIT

UNA COLOSAL PELÍCULA HECHA JUEGO

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS	Procesador de 800Mhz – Placa de video de 32Mb con soporte para Hardware T&L– 256Mb de RAM - 4Gb de espacio en el disco rígido
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS	Procesador de 1.5Ghz – Placa de video de 64Mb – 512Mb de RAM - 4Gb de espacio en el disco rígido

POR Leandro Dias



Después de unas semanas de tortuosa espera, finalmente ya está a la venta Fahrenheit, un juego en el que tenía depositadas todas y cada una de mis expectativas. Y luego de haberlo terminado, no tengo más que aplaudir a la gente de Quantic Dreams por el excelente trabajo que han realizado. Pero si bien estoy contento de haber jugado a la mejor aventura gráfica de los últimos tiempo, me quedó una sensación agridulce en la boca –aunque más dulce que agria. No paro de pensar que si este juego se hubiese pulido unos detalles en a la hora del diseño, estaríamos en presencia del juego del año.

Para que se den una idea, jugar a Fahrenheit es como ser partícipe de los actos de un policial negro. Lo más notable es que nosotros tenemos el poder de desviar el argumento, de tener real incidencia en los acontecimientos. Y si tenemos en cuenta que la historia una de las mejores -por no decir la mejor- historias del mundo de los videojuegos, se forma un cóctel explosivo.

Todas y cada una de las características de este juego demuestran que se puso un empeño y un esfuerzo admirable en su realización. Está claro que esta no es una aventura gráfica común y corriente, sino que es más que eso. Y a pesar de las imperfecciones, estoy en condiciones de afirmar que con Fahrenheit se inicia una revolución en este tipo de juegos. Los fanáticos de aquellas aventuras de los años 90' que tanto amamos y que parecían haber muerto pueden dormir tranquilos. Si de ahora en más varias compañías deciden desarrollar juegos aunque sea similares a este, estaremos en presencia de una nueva y hermosa era. La era de Fahrenheit.

Una historia digna del Nobel de Literatura

El punto más fuerte de Fahrenheit es su fantástica historia. Un argumento que sería una mezcla de un libro de Conan Doyle con un episodio de X-Files. Básicamente el juego gira en torno a los actos de Lucas Kane. Este muchacho ha sido poseído por un ser extraño que se apoderó de su cuerpo y cometió un asesinato. Entonces deberemos ayudar al pobre tipo a escapar de la escena del crimen dejando la menor cantidad posible de rastros. Luego encarnaremos a los detectives Carla Valenti y Tyler Miles. La primera es una agente extremadamente detallista y que se obsesiona de sobremanera con este caso. En cambio Tyler es un policía negro bien rudo que se crió en los suburbios de New York y que a través de su empleo ha logrado enderezar su vida. Por último controlaremos a Markus Kane, el hermano sacerdote de Lucas que lo ayudará a resolver su situación.

Las vidas de estas cuatro personas se irán cruzando y teniendo una relación cada vez más íntima. Poco a poco la historia se hará cada vez más turbia y paranormal -sin ir más lejos uno de los personajes posee la Chroma, una poder similar a la fuerza de Star Wars o el cosmos de Saint Seiya-, hasta el punto de que el futuro de la raza humana esté en nuestras manos.

La caracteristica fundamental de Fahrenheit es que los sucesos transcurren como si fuese una película. El espectador tiene la sensación de estar inmerso en la historia como casi en ningún juego de este tipo -o mejor dicho de ningún tipo. A medida que la trama avanza queremos saber más y más, y eso nos obliga a seguir jugando sin parar.

Otro gran acierto es el de contar las historias personales de los personajes principales. Si tomamos las decisiones correctas podremos conocer el pasado, la vida íntima, los miedos y las fobias de los protagonistas. Estos pequeños detalles que en un principio pueden parecer insignificantes, serán trascendentales en el juego. El ejemplo más claro se da cuando jugamos con los hermanos Kane cuando eran solo unos niños y descubrimos un detalle que explica prácticamente la mitad de los acontecimientos –que por razones obvias no voy a decir cuál es-; o cuando nos enteramos que Carla es claustrofóbica y que no puede acceder a ciertos lugares importantes por este problema.



Las escenas de acción son espectaculares

Como si todo esto no fuese suficiente, la historia de Fahrenheit tiene una enorme cantidad de guiños a conocidas series y películas. Los más evidentes son las menciones a The Matrix, X-Files y The Silence of the Lambs (El silencio de los Inocentes), pero hay otros mucho más sutiles como escenas típicas de Neon Genesis Evangelion o hasta de la saga Prince of Persia.

Volvé Point and Click, te perdonamos

Fahrenheit no solo fue desarrollado para PC sino también para XBOX y Playstation 2. Esto sin duda que afectó la jugabilidad de juego que si bien está lejos de ser mala, tiene un par de errores que molestarán a los fanáticos de las aventuras gráficas.

En primer lugar, el elemento de observación es bastante reducido y encontrar objetos es bastante sencillo. Esto es así porque al no tener un mouse en las consolas es necesario que todo esté al alcance de la mano para no complicar al jugador promedio. Pero los usuario de PC estamos acostumbrados a tener que observar bien para encontrar los elementos que ayudarán a resolver puzzles, por lo que este sistema resulta un tanto simple. A su vez, los puzzles son bastante fáciles y no representan ningún desafío para un gamer con experiencia en aventuras gráficas.

Sólo un par son un medianamente rebuscados como el de encontrar un libro en una biblioteca antigua, pero no es obligatorio resolverlos para continuar la aventura.

El mayor problema de este juego es que las escenas de acción o en diálogos y situaciones importantes, se resuelven me-



FICHA TÉCNICA:

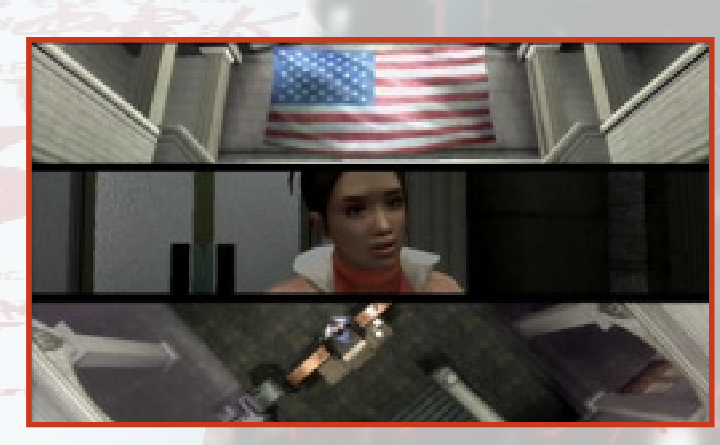
Género: Aventura Gráfica | Desarrollador: Quantic Dreams | Distribuidor: Atari | Soporte multiplayer: No posee



diante dos tipos de minijuegos. El primero y más común es similar al Dance Dance Revolution, por lo que deberemos seguir una secuencia de botones lo más rápido posible. Entonces, fantásticas escenas de pelea que podrían haberse realizado al mejor estilo arcade en tercera persona, se limitan a seguir una secuencia de botones. Hubiese sido lindo poder combatir al mejor estilo Matrix, pudiendo tener control absoluto de los movimientos del personaje. Algunos diálogos, como dije anteriormente, también se resuelven mediante estos minijuegos, lo que limita la libertad de poder elegir las frases que dirá el protagonista. El segundo minigame es incluso más simple que el primero y lo que debermos hacer es machacar rápidamente las flechas izquierda y derecha. Este lo usaremos en el medio de algunas escenas de acción y en situaciones especiales como cuando Carla necesita retener la respiración en lugares cerrados debido a que padece claustrofobia. La forma en que se desarrollan los diálogos es bastante particular. Para elegir un diálogo (también para realizar acciones) tendremos que seguir una secuencia que aparece en pantalla con el mouse. Además, para la mayoría de los mismos deberemos pensar rápido ya que tenemos un tiempo determinado para elegir la frase que queremos decir. Las diferentes decisiones que tomemos tendrán distintas repercusiones en la persona con la que estamos hablando. Por eso si nuestra elección es la correcta, se nos revelarán datos esenciales para el futuro y de caso contrario hasta podemos perder el juego. El aspecto más innovador de Fahrenheit es que todas las decisiones que tomemos tendrán repercusión en nuestro futuro. Es increíble lo bien que está implementado este sistema ya que una acción tan pequeña como tomar un analgésico o agarrar un libro pueden ser vitales en el transcurso de la historia. Además las que realiza un personaje afectará también el futuro de los otros por lo que hay que pensar muy bien antes de actuar. Esta característica tan innovadora aumenta muchísimo la rejugabilidad de este producto, porque tendremos varias formas de resolver cada situación. Incluso si nos equivocamos en algún puzzle o minigame a veces tendremos la posibilidad de continuar la aventura pero con un condicionante que puede complicarnos un par de situaciones.

También es digna de mención una barra que tenemos en la parte inferior de la pantalla que nos indica el estado mental de nuestro personaje. De acuerdo a nuestras decisiones y acciones, nuestros personajes se deprimirán o mejorarán su ánimo. En caso de que esta barra llegue al mínimo, hay posibilidades de que los protagonistas se suiciden o que realicen actos que terminen el juego como puede ser la renuncia de los detectives al caso.





Lo que los hermanos Wachowski quisieron hacer y no pudieron

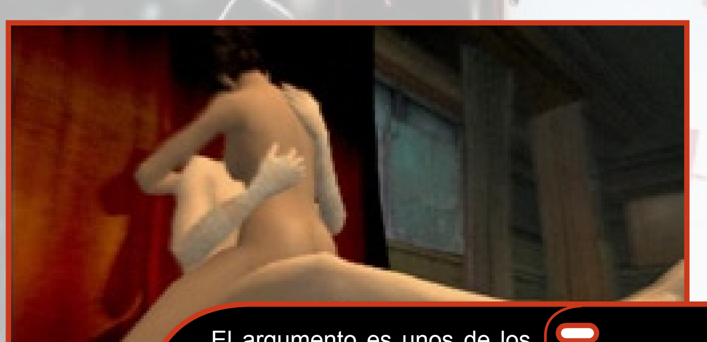
Gráficamente Fahrenheit es muy bueno, pero podría ser un poquito mejor. Los personajes están muy bien logrados, fundamentalmente su estructura facial. Es posible determinar el estado de ánimo de los mismos con solo mirar su rostro, ya que tienen una expresividad sorprendente. El problema que tienen los modelos tanto masculinos como femeninos, es que a las partes del cuerpo que no poseen ropas les falta un suavizado. Más si tenemos en cuenta que esto se hace notorio en escenas de sexo o de desnudos -recordemos que Fahrenheit es un título para adultos- en donde los cuerpo no son muy estéticos.

Por su parte, los escenarios poseen muchísimos detalles y es posible interactuar con la mayoría de los objetos del entorno. Tendremos la posibilidad de comer, escuchar música, vestirnos o hasta tocar la guitarra eléctrica siempre y cuando el personaje que controlamos se encuentre de humor. Lamentablemente, también le falta un poco de trabajo a algunos objetos y eso contrasta bastante. No es muy agradable ver, por ejemplo, un equipo de música ultra detallado al lado de un disco con mínimos detalles.

En cuanto a los efectos especiales, Fahrenheit es impresionante. Desde superposición de escenas, explosiones, disparos y sobre todo los efectos "bullet time" similares a los utilizados en películas como Matrix son gloriosos. En las escenas de acción se hace especial hincapié en este último efecto y hay una escena en particular que nos recuerda mucho al combare entre Neo y el agente Smith en Matrix: Revolutions, que está resuelta de manera impecable.



Es fabulosa la cantidad de opciones de dialogo que tiene el juego



El apartado sonoro de Fahrenheit es impecable. Tanto las voces como los sonidos tales como disparos, golpes y motores de vehículos son excelentes y no hay prácticamente defectos apreciables. Pero lo que más se desataca es la música. Tanto la orquestal que ambienta la mayoría del juego como la realizada por la banda Theory of a Deadman, se adaptan perfectamente a las circunstancias del juego y son como mínimo sensacionales.

Por último, podemos decir que si exploramos bien los escenarios obtendremos tarjetas con bonificaciones que nos permitirán destrabar los extras del juego. Entre ellos encontramos arte original, escenas con minijuegos y videos de cómo se desarrolló Fahrenheit.

A un paso de la gloria

Fahrenheit es un juego único y difícilmente encontremos una aventura gráfica de esta calidad en mucho tiempo. Como el final queda un poco abierto, es muy probable que salga una segunda parte. Y esperemos que en la secuela se corrijan estos errores que privan a esta primera parte de ser un clásico indiscutido.

Pero bueno, los defectos de Fahrenheit no son tan grandes como para opacar el sensacional trabajo que realizaron los muchachos de Quantic Dreams. Un juego excelente tanto para los fanáticos acérrimos de las aventuras gráficas como para cualquier jugador. Es más, yo diría que es un producto obligado para cualquier gamer. Cómprenlo, ¡y que la Chroma los acompañe!

\+ El argumento es unos de los mejores de la historia de los videojuegos, las escenas de acción, los guiños a distintas series y películas, la adicción e inmersión que provoca.

– La jugabilidad basada en "mini-juegos", algunos errores gráficos.

PUNTAJE

Una aventura gráfica única de los creadores de Omikron.

88%

EXCELENTE

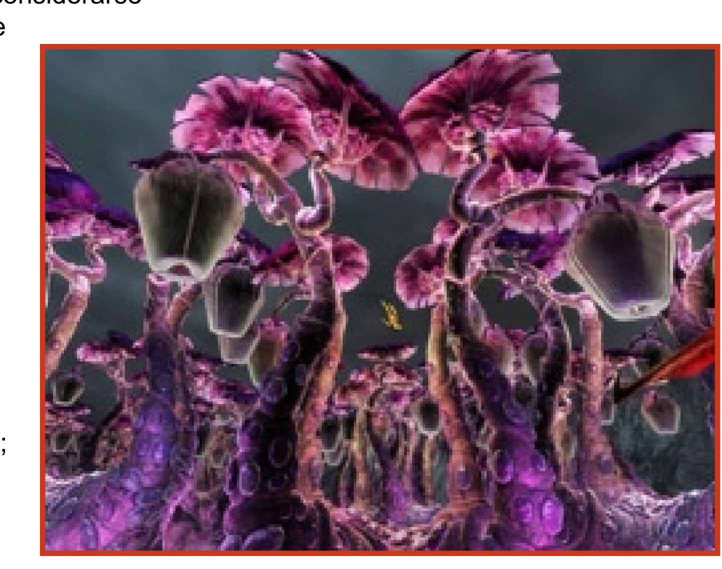
VOYAGE: INSPIRED BY JULES VERNE

EL ESPÍRITU DE JULIO VERNE EN UNA ATRAPANTE AVENTURA

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS	Procesador de 800Mhz – Placa de video de 64Mb – 64Mb de RAM
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS	Procesador de 1Ghz – Placa de video de 128Mb – 128Mb de RAM

POR Juan Marcos Victorio

Voyage es una aventura al estilo del viejo y querido -u odiado, todo depende del punto de vista- "The Journeyman Proyect", el juego que puede considerarse padre de este tipo de aventuras con gráficos "estáticos". Para los novatos, quizás sea más apropiado decirles que sigue la onda de Myst. Esto es: gráficos bellos, pero con poco movimiento; muchísimos puzzles de ingenio en los que combinar matemáticas o leyes físicas y adivinanzas; y una dificultad que roza lo imposible a cada paso que damos.



El por qué del subtitulo del juego…

Basado en Julio Verne, sus escritos, pensamientos, su forma narrativa, y utilizando personajes de dos siglos atrás -tanto por sus atuendos como por su manera de expresarse y su forma de pensar-, el juego intenta meternos en lo que podría ser una aventura típica del famoso escritor, describiendo el viaje de un científico a la luna. Los aciertos del juego están en el buen gusto a la hora de los puzzles, la correcta utilización de los colores y sonidos en los mismos y en la gráfica en general del juego; el desafío que nos plantea, y la sensación de satisfacción que tenemos al resolver cada problema; y poder avanzar para encontrarnos con más dificultades en forma de acertijos y adivinanzas.

Lamentablemente la dificultad no está muy bien medida, y nos encontramos por un lado con algunos puzzles tontos y por otro con varios extremadamente complejos, que nos llevarán horas rompiéndonos la cabeza, e incluso puzzles que no podemos resolver porque no notamos algún objeto semi escondido en una esquina.

Una de cal y una de arena, a cada rato…

Otro punto flojo del juego son los gráficos. Los mismos se ven demasiado "plásticos", y a pesar de que al ser un juego muy "estático" sirven a su propósito, hubiera sido deseable que contara con modelos mejor definidos y acabados. Más allá de esto, la parte gráfica artísticamente hablando tiene muy buen gusto y de vez en cuando nos sorprenderemos gratamente con algún que otro diseño innovador.

Un problema que encontramos, y que quizás pueda convertirse en molesto al cabo de unas horas de juego, es que el ángulo de visión utilizado no es el normal en un juego en el que nos movemos en un entorno 3d con vista en primera persona. Esto hace que, al girar la "cabeza" para observar las cercanías, tengamos un efecto de deformación sobre la imagen, que si bien no es perceptible notoriamente, afecta nuestra vista y la cansa más de la cuenta, por lo cual terminaremos optando por movernos lentamente por el mundo, para no acabar con un agudo dolor de cabeza.


¡Juguemos al Simon!

También nos toparemos muy seguido con los ya mencionados puzzles casi imposibles, y si bien su solución parece tonta una vez lograda, les aseguro que nos daremos la cabeza contra la pared muchas más veces de las imaginadas para resolverlos. A pesar de esto, el juego está muy bien pensado, y es en este punto donde logra su nota más alta. Tenemos desde acertijos de lógica, matemáticos, de colores y formas, de sonido -estos son de lo más dificilillos-, e incluso alguno que otro medio descolocado o desafiando cualquier ley de física posible. Esto último ocurre dado el intento de parodia/homenaje el estilo literario del gran Julio Verne. Desde la estética en general, los menús, las animaciones, la forma de hablar del personaje principal, las creencias, los descubrimientos y formas de razonar y resolver los problemas, todo está realizado de una manera que cualquiera que haya leído las obras del genio de Verne sentirá un placer inmenso al recorrer los recovecos de la luna. Muchas de las cosas que ocurren son impensables para la física y lógica de hoy en día y no resisten el más mínimo estudio, pero hay que entenderlas en el contexto en que se pretende su desarrollo y jugar el juego con la ciencia ficción del siglo XIX en mente.



Los diseñadores intentaron inyectarle algo de variedad al game, y para esto no tuvieron mejor idea que incluir un par de escenas "arcade" y algunos -pocos por suerte- puzzles por tiempo. Estos últimos requieren obviamente que los completemos en un tiempo limitado, y arruinan el espíritu del juego en gran medida, pues lo mejor en este tipo de aventura es la posibilidad de explorar todo detenidamente y poder observar hasta el último detalle de cada escena y locación.

El peor enemigo de Voyage, sin embargo, no proviene de ninguna característica del juego en sí, sino del género que representa. Las aventuras gráficas no están en su mejor momento desde años atrás -y acá no estamos descubriendo la pólvora- y para peor ni siquiera es una aventura gráfica estándar, sino que tiene el sello de juegos como Myst, con gráficos y entornos semiestáticos rendereados en 3D, por lo cual tampoco es para cualquier fana de las aventuras gráficas en general.


¿Un pitufo ultra desarrollado?

El juego está más bien pensado para quienes quieran sentarse en su computadora a descansar de la acción descerebrada, pero que aparte de esto tengan la tranquilidad de estar largas horas mirando la misma imagen estática, disfrutando de su belleza, pensando y quemándose los sesos con el único objetivo de lograr la solución a ese acertijo que los tiene meditabundos hace largo rato.

Por supuesto, la rejugabilidad del juego es prácticamente nula, salvo que queramos desempolvarlo luego de un buen tiempo para recordar viejas glorias.

Vale la pena, pero como todo, depende del punto de vista

Como vimos, el game reboza calidad por los cuatro costados, sobre todo si tenemos en cuenta al público al que está dirigido y los objetivos que se propone. La cuestión es que está apuntado a un sector muy reducido de gamers, que realmente puedan llegar a disfrutarlo en toda su magnitud y esto le quita mucho mercado y posibilidades.

De todas formas, para cualquier fana de las aventuras gráficas, cualquiera que quiera dejar de disparar sin sentido y a lo loco a todo lo que se mueve, y para vos que después de jugar Myst por décimo quinta vez ya no sabias qué hacer con tu PC y estabas a punto de pegarle un hachazo y enviarla al cielo de las compus; sí, para vos pebete, dejá de darle vueltas al asunto, salí de tu encierro por los minutos suficientes para llegar al dealer más cercano y volvé a encerrarte hasta acabar con este juego. No te vas a arrepentir, vas a disfrutar de este viaje por la ciencia ficción de 150 años atrás, e incluso vas a sentir irrefrenables ganas de escribirnos una carta a GF, para nuestra nueva sección de correo, agradeciéndonos por recomendarte el juego.

+ El arte del juego en general, los puzzles son muy buenos, la historia engancha hasta el final.

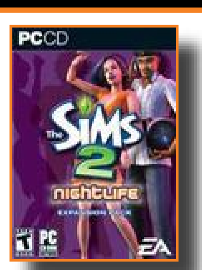
− Los gráficos podrían ser mejores, va dirigido a un público muy acotado, la dificultad está mal equilibrada.

PUNTAJE: Una tranquila y placentera aventura gráfica al estilo Myst

70% MUY BUENO

FICHA TÉCNICA: Género: Aventura Gráfica | Desarrollador: Kheops Studio | Distribuidor: Adeventure Company | Soporte multiplayer: No posee

EXPANSIÓN



THE SIMS 2: NIGHTLIFE

JODA Y FIESTA EN UNA FÓRMULA UN TANTO DILUIDA

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS	Procesador de 1Ghz – Placa de video de 64Mb – 256Mb de RAM
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS	Procesador de 2.4Ghz – Placa de video de 128Mb – 512Mb de RAM

POR Jonathan Siciliano

The Sims 2 fue un excelente juego, y al mismo tiempo una gran secuela del ya conocido por todos simulador de la vida de Maxis. Pero EA tiene una costumbre, y es exprimir al máximo sus franquicias más rendidoras. Y así es como Nightlife llega a nuestras PCs sin pena ni gloria.

Desde el vamos, The Sims 2: Nighlife nos presenta con bombos y platillos la "innovadora" posibilidad que ahora tienen nuestros Sims de visitar una extensa zona céntrica, desarrollada específicamente para la ocasión. Desde restaurantes hasta cafeterías, pasando por boliches, casinos y más, nuestros alter-egos podrán salir y divertirse solos o en compañía de amistades. De este modo, básicamente el objetivo principal residirá en lograr que nuestros Sims conozcan nuevas personas y al mismo tiempo logren despejarse de su rutinaria vida.
Para lograr esto, ahora tenemos la posibilidad de comprar una cochera para, así, poder adquirir un auto. Y a bordo de éste será desde donde podremos salir hacia el centro de la ciudad y todo su abanico de variedades. Como se imaginarán, mientras nuestros personajes virtuales se vayan de parranda el tiempo correrá normalmente, factor inteligentemente aplicado en Nightlife.
Una vez en el centro, podemos hacer casi cualquier cosa, ya sea salir a cenar, bailar, caminar, hablar, comprar objetos, etc.
Ahora podemos desafiar y buscar pelea con otro sim cuando lo deseamos y, a raíz de esto, aparecerá un nuevo indicador que nos mostrará el nivel de bronca o furia del personaje en cuestión. Pero no sólo este indicador es el único agregado, sino que ahora también existen otras barras que nos mantienen constantemente al tanto de las necesidades de nuestros personajes e, incluso, fueron añadidas nuevas opciones de diálogo.
La música ha sido orientada hacia un estilo más "dance", y hasta incluso fueron agregados nuevos tipos de canciones para escuchar en los equipos de audio y demás. Gráficamente, salvo pequeños retoques de iluminación, luce exactamente idéntico a Sims 2 original, aunque curiosamente continúa notándose que, con el pasar de las expansiones, el rendimiento va decayendo en pequeña medida.

Me pareció ver una linda idea repetida

Hasta acá todo luce hermoso. De hecho, a simple vista la idea del juego es atractiva. El problema fundamental se encuentra justamente en su mecánica y en como fue aplicada. Por empezar, aunque en esta ocasión nuevas opciones y ubicaciones para visitar se encuentran disponibles, es imposible no utilizar la memoria y recordar que estamos ante un clon disfrazado del Sims: Hot Date. Por otro lado, es una lástima que la gente de Maxis no haya aprovechado en un 100% las posibilidades de los espacios para visitar, ya que el juego nos limita bastante en el accionar. Sin duda no se trata de un detalle determinante en el título, pero particularmente me irrita ya que odio cuando una buena idea en un juego es tirada al tacho por no haber sido implementada como se debe.
En resumen, se trata de una expansión atractiva e infaltable para los fanáticos o seguidores de The Sims y todo lo que lleve su nombre. Pero lamentablemente, para el resto de los gamers definitivamente no se justifica la adquisición de Nightlife.

PUNTAJE:
Una expansión que tiene sabor a figurita repetida
69% BUENO

FICHA TÉCNICA:
Género: Simulador | Desarrollador: Maxis | Distribuidor: EA Games
+ La música, la posibilidad de salir encoche, continúa siendo un juego entretenido
– Nada nuevo. Falta de optimización en el motor gráfico.

MONITORES LCD

PEQUEÑO, CÓMODO, MUY BONITO PERO... ¿LENTO?

POR Cristian Molina

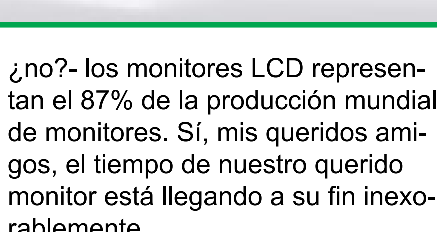
Como bien han leído en el título hablaremos de los monitores LCD (Liquid Crystal Display – Pantalla de Cristal Líquido) y de sus respectivas variantes, por más que muchos ni siquiera tenían idea de que existían tantas denominaciones.
Pero para hablar de LCD primero tenemos que conocer algo de la historia de estos monitores.

Érase una vez...

Los monitores planos nacen de la necesidad de poder tener PCs portátiles. Recuerdo la primera portátil que pasó por mis manos, allá por el '84. Se trataba de una Hitachi XT sin HD y dos disketteras de 5¼; no podía llamarse laptop y mucho menos notebook, ya que para funcionar se tenía que enchufar a la corriente eléctrica, con pantalla de 3½ por 7¾ pulgadas; se podría llegar a decir que era un monitor wide-screen, de color ámbar.

Años más tarde aparecieron las primeras PCs laptop, que ya sí eran realmente portátiles, con baterías y los flamantes monitores a color VGA, conocidos por la sigla TFT o pantallas de cristal líquido de transistores de capa delgada (TFT-LCD, siglas en inglés). De colores muy débiles, vida útil de no más de dos años y que sólo tenían un ángulo de visión muy reducido. ¿Qué significa esto? Que sólo se podía observar con claridad la imagen si nos situábamos exactamente en frente del mismo.
Con el tiempo la tecnología de los LCD fue mejorando y permitiendo tener un ángulo de visión inclusive mayor a un CRT (Cathode Ray Tube – Tubo de Rayos Catódicos).





Hoy en día existen muchas variantes de monitores planos, o LCD con siglas que realmente asustan. Tratemos de aclarar las cosas: en primer lugar se encuentran los TFT-LCD de 6ta generación, los que encontramos en casi cualquier tienda de computación o grandes supermercados. Estos son lo que están reemplazando a los monitores CRT -o comunes-. Para que tengan una idea de la magnificación de estos LCD, regresemos sólo a dos años atrás, en que la producción a nivel mundial de los monitores LCD sólo representaba el 17%. Hoy ya casi finalizando el 2005 -increíble cómo pasa el tiempo, ¿no?- los monitores LCD representan el 87% de la producción mundial de monitores. Sí, mis queridos amigos, el tiempo de nuestro querido monitor está llegando a su fin inexorablemente.

No todo lo que brilla es oro ¿Dónde escuche eso...?

Como les comenté, la vida de los CRT ya es poco y nada y serán remplazados por monitores LCD, que cumplen bien su función pero -siempre hay un pero- son LENTOS. ¿Qué significa esto? Que el refresh, la velocidad en que refrescan una imagen, es de tan sólo 60 o algunos 70 Hz. ¿En qué molesta esto? En que cuando lo observamos, en juegos donde la variación de la imagen es muy rápida, como el caso de los FPS cuando disparamos, la pantalla literalmente se ve como entrecortada. Por más que tengamos una GeForce 7800GTX, nuestro juego puede correr a 100 FPS, pero si el monitor sólo puede mostrar 60, se verá realmente mal. Ese es uno de los motivos por lo que los gamers aún prefieren los CRT, ya que con lo que nos cuesta un LCD de 17", bien podemos comprar un CRT de 21".





Pero como dije al principio hay muchas variables de esta tecnología, entre las que se encuentra no sólo el TFT, sino también el TN+Film (Twisted Nematic and Retardation Film), IPS (In-Plane Switching, en monitores de más de 17 pulgadas) y el MVA (Multi-domain Vertical Alignment). La diferencia entre estos es principalmente en los tiempos de respuesta de los transistores que dan la orientación a los cristales. Mientras un CRT tiene un tiempo promedio de 10 milisegundos -10/1000 segundos-, un TFT "económico" se encuentra cerca de los 60 ms, mientras un TN+Film ronda los 23 ms aproximadamente. Esto les permite a los TN+Film posicionarse muy bien en los ambientes profesionales por poder soportar frecuencias de hasta 100 Hz, en bajas definiciones, o de hasta 85 Hz en las correspondientes a su definición de pixels. Tengamos en cuenta que los monitores TN+Film son los que conocemos como wide-screen, o los nuevos HDTV que comparten esa tecnología.
Son realmente rápidos, y no tienen nada que envidiarle a los CRT. Es más, estos últimos tienen mucho que envidiarles. Veamos, un CRT de 19" tiene 17.7 reales de visualización, pesa entre cuatro y doce kilogramos y la radiación ronda los 100 a 150 Watts; mientras que un LCD solo pesa de tres a cinco kilogramos, y tiene 30 W de radiación y sus 19" son reales.





El futuro es hoy

¿Qué es lo que viene? Fácil - los leds. Sí, lo que leyeron: el futuro está en la fabricación de monitores y TV de HDTV fabricados con leds como los que tienen en su teclado, pero muchísimo más chicos. Su vida útil es extremadamente larga, su consumo muchísimo menor, la velocidad no tiene comparación y su costo, una vez que se vuelvan masivos, será muy accesible. Hace unos días Samsung presentó en sociedad una HDTV con tecnología OLED, (Organic LED o Diodo Electroluminoso Orgánico) de 102 pulgadas de su linea Plasma Premium.
Una de las ventajas del OLED, entre otras, es que al emitir una luz brillante no necesitan backlight y con esto se hace un ahorro de energía. También son menos voluminosos que las pantallas actuales de LCD, ahorrando espacio y permitiendo hacer dispositivos más angostos; y como si fuese poco el costo de una pantalla OLED es menor que una LCD, ya que se construye en menos pasos y los materiales necesarios son más económicos. Además tienen una mayor velocidad para visualizar videos, se puede ver en ángulos mayores a los actuales y no son susceptibles a los cambios de temperatura.

Todo tiene un final, todo termina Del CRT al OLED

Como les dije, nuestro vetusto CRT tiene los días contados, el TFT-LCD y los OLED son el futuro. Un futuro brillante con vívidos colores, larga vida útil y, claro está, mucho más espacio.
Así que ya saben; el monitor, esa pieza de nuestra PC que es la que menos cambia, ha cambiado. Esa pieza que en el momento de comprarla nos devana los sesos, nos la ha complicado nuevamente con nuevas tecnologías. Los CPUs cambiarán, nuestro monitor durará para siempre. Bueno, eso es lo que todos queremos, ¿no?

COYOTE'S WORKSHOP

CAMBIO DE FASE

POR "Coyote" Galardi

REFRIGERACIÓN EXTREMA

En el numero anterior hablamos de watercooling, enfriamiento por agua. Ese es un método por demás eficiente de refrigerar un CPU, pero se sigue dependiendo de la temperatura ambiente, y como tal

Condensador
Filtro + Capilar
Compresor
Evaporador

Imagen original pertenece a Asetek Inc. traducida a castellano.

esta impone un límite de temperatura. Por más eficiente que sea un watercooler, nunca va a estar por debajo de la temperatura ambiental.

Mucha gente cuando ve complejos sistemas de refrigeración tiende a decir de manera irónica "je, por que no la metés adentro de la heladera". La realidad es que meter la PC en la heladera no es lo mas eficiente. ¿Por qué enfriar el aire que la rodea si podemos directamente concentrar toda esa potencia sobre el CPU? Un sistema de cambio de fase, o Phase Change, es un equipo que utiliza la compresión y expansión de un refrigerante para lograr temperaturas realmente bajas.

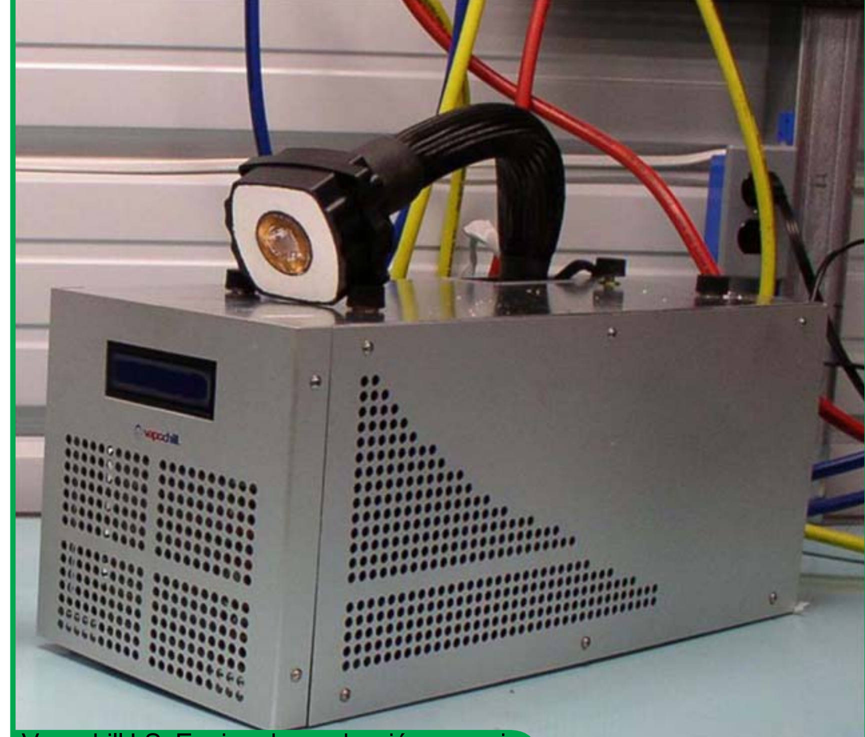
Empecemos por una noción básica de cómo funciona la compresión y expansión de gases. Primero y principal, la compresión. Cuando uno toma un gas y lo comprime, este se calienta. Esto se da porque las moléculas del gas, al estar más amontonadas, chocan mas entre sí y contra las paredes del contenedor y esto se traduce en calor. Inversamente, cuando uno toma un gas o liquido a alta presión y lo pasa a un entorno de baja presión, este se expande y absorbe energía en forma de calor. Una forma simple de ver esto es soplando con la boca. Si soplamos con la boca bien abierta, sale aire caliente por la temperatura de nuestro cuerpo. Ahora bien, si achicamos el diámetro de la boca y soplamos con fuerza, van a notar que la temperatura del aire al salir es fría. A pesar de estar en un entorno cálido, que como lo es nuestro cuerpo, esa leve variación de presión logra enfriar el aire.

Sumémosle a este juego de presión y temperatura un cambio de propiedades de las substancias. El punto de condensación es la temperatura a la que un gas se convierte en liquido. O bien el de evaporación, que es la temperatura a la que un liquido se convierte en un gas. Ambos puntos se encuentran a la misma temperatura, simplemente es cuestión del lado que uno esté mirando. Ahora, dicho punto no es fijo, sino que depende de la presión. Por eso es que en la montaña uno puede hacer hervir una olla con agua a menor temperatura que al nivel del mar, por que hay menos presión a mayor altura.

Teniendo estas nociones básicas, ahora si les




MCT-4 ¡Equipo hecho en Argentina!



Vapochill LS, Equipo de producción en serie.

voy a explicar cómo funciona un sistema de cambio de fase para PC -y para el caso, cualquier sistema de refrigeración por cambio de fase, como una heladera o aire acondicionado.

El objetivo inicial es condensar un refrigerante a estado liquido. Para hacer esto a temperatura ambiente, tenemos que aumentar la presión hasta que bajemos lo suficiente el punto de condensación. Normalmente suele ser algo cercano a los 200psi. Cuando la presión se eleva lo suficiente, el refrigerante se condensa a temperaturas cercanas a los 25-30ºC, y es fácil transformarlo a líquido llevándolo a dicha temperatura. Ahora queremos llevarlo al evaporador y que vuelva a su estado gaseoso para obtener baja temperatura. Para esto necesitamos cambiar el punto de evaporación, así que bajamos la presión. Esto causa que el refrigerante se evapore, pero para hacerlo necesita mucha energía y la única fuente de energía disponible es el calor del entorno, así que lo absorbe y la temperatura cae de manera notable. Aprovecho esta ocasión para recordarles que el frío no existe, solo la ausencia de calor; lo que estamos haciendo acá es absorber la mayor cantidad de calor posible del entorno. Una vez evaporado, el refrigerante vuelve a estar en estado gaseoso, listo para reiniciar el ciclo.

El corazón del equipo es un compresor como el que tiene la heladera de casa. Básicamente es un motor con un pistón y unas válvulas, nada más. Recibe refrigerante gaseoso por la "succión" y lo bombea para el otro extremo por la "descarga".

A la salida del compresor, por la descarga, viene el condensador. Básicamente es como un radiador, solo que está diseñado para tolerar altas presiones internas. Es el responsable de remover el calor extra generado al comprimir el refrigerante y, dentro de él, el refrigerante pasa a estado liquido.

Luego del condensador vienen dos partes clave. Primero el filtro, responsable de retener cualquier suciedad o humedad que haya dentro del circuito. La razón por la que es necesario retener impurezas en este momento y no antes es que después del filtro viene la segunda parte clave: el capilar. El capilar es un caño de cobre muy, muy pequeño cuyo diámetro interno varia entre 0,6 y 0,8mm normalmente. La función que cumple es primordial para el funcionamiento del equipo. Es el responsable de que se pueda tener un circuito continuo, pero con distintas presiones dentro de él. Antes del capilar tenemos el condensador, que como dije antes está a presiones cercanas a los 200 psi. Después del capilar tenemos el evaporador, que se encuentra a



Equipo hecho en casa, no tan lindo pero no por eso menos rendidor.

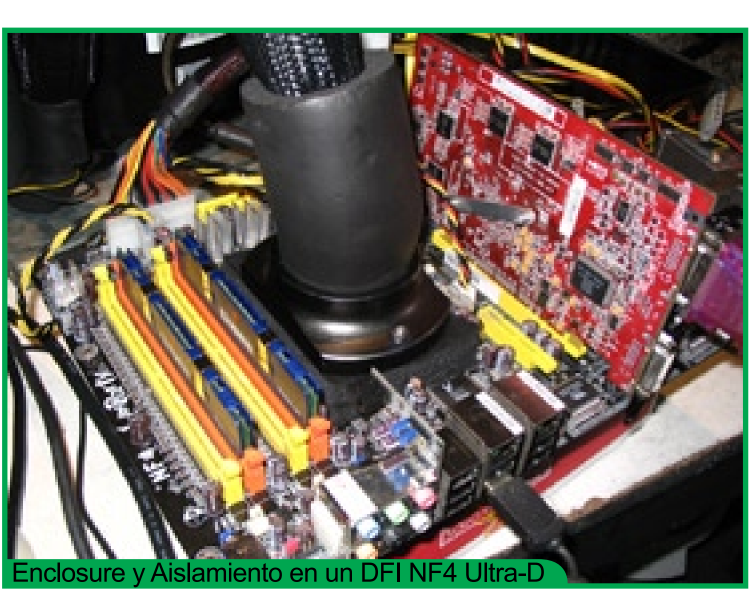


Prometeia Mach 2 GT, Equipo de producción en serie.

presiones cercanas a 0psi. La razón por la que esto es posible, siendo el capilar simplemente un caño, es por que al tener un diámetro interno tan chico, la capilaridad del refrigerante en estado liquido no le permite circular a gran velocidad. Esto causa una especie de tapón, y permite la variación de presión necesaria. Modificando el largo del capilar se regula la cantidad de refrigerante que circula por el circuito, y las presiones internas del mismo. Cuando uno extiende el capilar, reduce la circulación de refrigerante, lo que reduce la capacidad calórica que se puede mover, pero a su vez la presión del lado del evaporador se reduce. Esto implica que el refrigerante se evapora a menor temperatura. Por eso es muy importante trabajar regulando el largo del capilar para encontrar el largo óptimo para que, con la carga de calor con la que se va a trabajar, se obtengan las menores temperaturas posibles.

Después del capilar viene el evaporador. Similar al waterblock de un watercooler, éste es responsable de absorber el calor del CPU para enfriarlo. La diferencia con un waterblock es que el refrigerante entra en estado liquido y sale en estado gaseoso. Pero para que esto suceda de manera eficiente, debe tener un balance entre superficie de contacto, restricción y masa muy particulares.

Finalmente, la parte clave en un equipo de cambio de fase: el “enclosure”. Les debo la traducción, pero realmente no sé qué palabra lo describiría correctamente. El enclosure es responsable de 2 funciones criticas: montaje y aislamiento. El montaje no es tan fácil en el caso de un evaporador por el detalle de que se encuentra casi a 70 grados bajo la temperatura ambiente. Eso es suficiente para hacer que varios materiales se vuelvan frágiles (el acrílico por ejemplo). También tiene el problema de que no se puede utilizar tornillos como uno haría normalmente, ya que estos transportarían el frió fuera del área protegida.


Enclosure y Aislamiento en un DFI NF4 Ultra-D

Normalmente es rígido y tiene forma de copa, envolviendo al evaporador. Pero la verdad es que hay un modelo de enclosure para cada evaporador, ya que la mayoría de los equipos de cambio de fase son armados artesanalmente.
El aislamiento del evaporador es lo que evita que aniquilemos la computadora en minutos por la condensación de la humedad que hay en el aire. El enclosure es parte del aislamiento, normalmente se encarga de la parte superior del evaporador.

El aislamiento funciona principalmente mediante materiales de alta resistencia a la transferencia de calor, como lo es el neoprene o el Armaflex®. Sumado a esto, se utiliza una grasa dieléctrica hidrófuga, para que prácticamente no quede aire dentro del aislamiento. Si no hay aire, no hay humedad. Esta grasa se utiliza rellenando no solo entre capas de aislante, sino que hasta dentro de los agujeros del socket, ya que el frió es tal que no solo el cpu se enfría, sino que el mother también. De hecho es tanto el frío que hasta hay que aislar la parte de atrás del mother, en la espalda del socket.

Los riesgos de utilizar un sistema de estas características son realmente altos; solo haciendo un muy buen trabajo de aislamiento se puede tener un sistema seguro.

Como sistema de refrigeración tiene notables desventajas. Es muy complejo, excesivamente voluminoso, el algunos casos ruidoso, y consume mucha energía -arriba de 200w normalmente. Pero tiene 3 ventajas notables, Temperatura, Temperatura, y Temperatura.

En el próximo numero vamos a ver un poco de overclock extremo, llevando los CPUs y GPUs a velocidades incoherentes mediante sistemas de cambio de fase.



DIOSES DEL OLIMPO

PETER MOLINEUX

POR Maximiliano Nicoletti

YO JUGUÉ A SER DIOS, COMO LOS BEATLES

Había una vez un pequeño. Un pequeño que sabía lo que quería, como la gran mayoría de los pequeños. Algunos quieren ser astronautas. Otros buscan ser algo más convencional. Algunos sólo quieren ser alcornoques repartidores de notas malas a sus súbditos, como Diego Beltrami. Pero él no, él aspiraba a más. Dice nuestra historia que el pequeño un día salió al jardín de su casa y encontró un hormiguero lleno de laboriosas hormiguitas. En su interior sintió la necesidad de hacer el mal, alinearse con lo maligno, como si su cuerpo necesitara convertirse en algún ser de ojos rojos, con cuernos y mirada maléfica. Destruyó el hormiguero de un pisotón. Pero esto generó una nueva situación. Viendo el esfuerzo que las hormigas hacían por reconstruir su hogar, más allá de la desdicha que caía sobre ellas, se enterneció. La bondad surgió de él, y las hormigas fueron capaces de ver una gran mano que se dirigía, sobrevolando su poblado, hacia ellas, con un terrón de azucar. Con un gran sentimiento de poder dentro de él, y viendo que no podía adivinar lo que las hormigas harían después, el niño supo cuál era su misión en la vida. Supo lo que quería, a lo que aspiraba. Peter Molyneux quería ser Dios.

¡Ole toro! ¡Ole!

Y fue así como Dios Molyneux, de ahora 45 años de edad, hijo de un dueño de una tienda de juguetes, fundó su primera propia compañía en los tempranisimos 80's. La para nada divertida empresa de programación de software para administración de empresas, Taurus.

Pero quiso el destino, o la obra de él (o sea, la obra de Dios) que un día y por error llegara a puertas de dicha compañía una entrega de algunas computadoras Amiga por parte de Commodore.

Así fue como, inspirado por las para nada despreciables capacidades gráficas que presentaba la legendaria maquinola, Molyneux dinamitó Taurus y fundó una compañía que nos llenaría de alegría en los años venideros: Bullfrog. Así fue como, asentado al fin en Londres y después de varios traspiés, Peter creó un juego que haría leyenda y marcaría su estilo de creación para siempre. En 1989 hacía su aparición Populous. El susodicho demostraba con todas las de la ley cómo Peter Molyneux se había visto tocado por su episodio con las hormigas. Populous hacía al jugador tomar el lugar de una deidad que debía ganar influencia ayudando a sus pocos seguidores a asentarse en las tierras a las que acababan de arribar. El mayor objetivo del juego era destruir a las deidades rivales atacando a sus pueblerinos o incitando a los propios a que lo hagan. En ningún momento nosotros como deidad teníamos control directo sobre nuestros fieles, sino que debíamos tratar de influirlos para que hagan tal o cual cosa. Estas cosas se daban más rápido mientras más influencia sobre nuestro poblado tuviésemos. Esta sería la forma en que la mayoría de los juegos de Dios Molyneux sería desarrollada.


Nuestro Señor Molineux


Populous 2

¡Los aldeanos necesitan comida!

Populous siguió rindiendo sus frutos con dos nuevas secuelas y el tiempo siguió en raudo avance. Hacia 1995, luego de que juegazos como Syndicate, Magic Carpet y hasta el clásico y entretenido Theme Park hubieran visto la luz bajo sus gloriosos poderes de creación, la demoníaca y devoradora de ilusiones Electronic Arts abrió su chequera una vez más para comprar Bullfrog, dejando a Peter en una situación que él no disfrutaba.

"Empecé a sentirme triste después de unos seis meses", nos dice Molyneux, "cuando descubrí que el rol que me había creado en la empresa era de simple administración".

Para esta época Bullfrog se había convertido en una compañía multimillonaria de producción de juegos. El propio Primer Ministro de Inglaterra, Tony Blair, declaró que "Bullfrog Electronic Arts" era uno de los productos que mostraban a su país como un innovador de clase mundial en 1997.


El padre y su criatura

Juegología

- •Fusion (1987)
- •Populous (1989)
- • Populous: The Promised Lands (1989)
- • Powermonger (1990)
- • Populous II: Trials of the Olympian Gods (1993)
- • Syndicate (1993)
- • Theme Park (1994)
- • Magic Carpet (1994)
- • Hi-Octane (1995)
- • Syndicate Wars (1996)
- • Theme Hospital (1997)
- • Dungeon Keeper (1997)
- • Dungeon Keeper: The Deeper Dungeons (1997)
- • Dungeon Keeper Gold (1998)
- • Black & White (2001)
- • Fable (2004)
- • Fable: The Lost Chapters(2005)

Sumados a su estado de ánimo en cuanto a Bullfrog, estaban los problemas con el proyecto "Dungeon Keeper", que no avanzaba lo suficientemente rápido como a EA le hubiese gustado; pero Molyneux quería asegurarse de que fuera desarrollado como se debe. Finalmente ambas partes llegaron a un acuerdo: Molyneux dejaría el mando de Bullfrog y se entregaría de lleno a finalizar Dungeon Keeper. Para ello, financió él mismo el último tramo de desarrollo y mudó a todo el equipo de programadores a su propia casa hasta que el proyecto estuviese terminado.

Dungeon Keeper fue un éxito lógica y económicamente hablando, pero la situación de Molyneux dentro de Bullfrog seguía empeorando poco a poco. Así fue que Dios Molyneux dejó la compañía que le había dado tantos momentos de gloria.

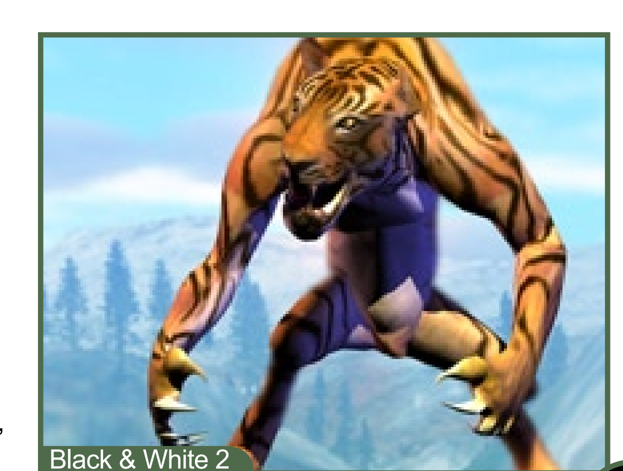
¡Se necesita un Peter Molyneux en Juegología!

Lejos de creer que todo había terminado, Dios tomó un puñado de hombres que hubieran trabajado para él en Bullfrog y, reclutando a muchos otros como el pionero Steve Jackson, creó Lionhead Studios. A partir de aquí, todo fue gloria. Su primer juego, Black & White, fue un éxito de ventas y es ahora un clásico de esos que nadie puede dejar de jugar, algo muy similar a lo que pasó con Populous. De hecho, en este primer juego de Lionhead, Molyneux tiene la oportunidad de volver de lleno y sin vueltas a las bases de aquel juego que lo hizo verdaderamente famoso. En Black & White tomamos, otra vez, el papel de una deidad que debe obtener el cariño de sus seguidores mediante distintos métodos. Ya sea haciendo buenas acciones o siendo el peor de los malos. Además, Black & White contaba con el aditivo de poder tener bajo nuestro directo control a una criatura, que debía ser entrenada desde muy pequeña en nuestras sendas, ya sean del bien o el mal.

En el pasado año 2004, Lionhead lanza su segundo juego, Fable, exclusivamente para la consola de Microsoft, Xbox. El juego llega a ser tan aclamado que Lionhead comienza la preparación de un port para PC, que tardan un año en desarrollar y no es sino hasta el pasado mes de Septiembre que vio la luz en las góndolas Estadounidenses.

Lo que el futuro nos depara es sabido. Hace no mucho, Black & White 2, la continuación del aclamado Black & White, fue puesto en reproducción masiva, y se espera que para los primeros días de Octubre vea la luz. Mientras tanto, Peter Molyneux y su equipo de más de 200 personas se encuentran desarrollando The Movies, y planificando algunos títulos de los que apenas se conoce el nombre: Dimitri y The Room.

Peter Molyneux es sin duda una persona meticulosa, muy paciente y que sabe sacar jugo perfectamente de lo que hace. Para él, el producto siempre fue más importante que la ganancia, y lo demostró con la salida de cada uno de sus juegos. Gracias a él que existen deidades como él mismo.


Black & White 2

EXTREME MAKEOVER

MORROWIND: TES CONSTRUCTION SET

POR Darío Sardella

EXPANDIENDO VVANDERFELL

The Elder Scrolls III: Morrowind fue uno de los mejores RPGs del 2002, si no es que fue el mejor juego de ese año.
Una excelente decisión por parte de Bethesda fue el haber incorporado el TES: Construction Set, la herramienta que aún hoy lo mantiene con vida entre sus fanáticos, debido a que con la misma se puede modificar el juego para agregar nuevos objetos, personajes, nuevas tierras y dungeons para seguir explorando en la isla de Vvanderfell o incluso hacer nuevos juegos basados en ese mismo universo, o en otros; claro que con las limitaciones del Morrowind Engine.
Si bien con el juego y sus dos expansiones instalados podremos ejecutar tranquilamente cualquier mod, se recomienda que se bajen los parches que llevan el juego a la versión 1.6.1820 -la última disponible- para que no haya ningún conflicto ni nada raro si el mod usa las mejoras provistas por los mismos.

¿Cómo instalarlos?

Tras haber bajado el paquete del mod, deberemos instalarlo - por lo general en la carpeta Data Files del directorio de Morrowind. Antes de jugar deberemos activar dicho mod. Para ello hay que ejecutar el Morrowind Launcher, ir a la opción "Data Files", tildar los mods que deseamos activar y listo el pollo.

¡Holaaa enferemera!

Otra buena opción si no queremos lidiar con los paquetes es bajarse TESMU2 (The Elder Scrolls Mods Utility 2), que una vez ejecutado nos permite seleccionar una opción de Install para elegir directamente el archivo .zip que contenga el mod, y lo instalará automáticamente. Lo único malo es que no soporta archivos .rar, .ace u otros y su desarrollo ha sido discontinuado, por lo que no veremos futuras versiones con soporte para esas extensiones.

Ahora a los mods

Para empezar, deben bajarse los mods oficiales de Bethesda. Estos son seis y pueden ser bajados de la pagina oficial de TES, sección plugins.

Pero el campo en donde mejor y en mayor grado se aprovechan los recursos brindados con el Construction Set es en la comunidad de fanáticos modders, que han producido innumerable cantidad de mods y CTs -Conversiones Totales- para este juego. Tantos que se los puede separar en tres categorías principales:

Bug Fixes

De los más útiles cabe destacar Unofficial Morrowind Patch v1.2.1/v1.6.2. Este practiquísimo mod resuelve el 99% de los bugs que habían quedado sin arreglar en el ultimo parche que Bethesda Softworks liberó para este juego - entre las mejoras se encuentran arreglos a algunos comportamientos erráticos respecto a quests que no se podían terminar, o las fracasábamos y/o quebrábamos y seguían apareciendo en el Journal; recompensas erradas o directamente la falta de la recompensa; scripts erróneos, diálogos, etc.; y shvbugfix02, que nos solucionará varios errores pero respecto a los hechizos que se encontraban en la escuela de magia equivocada -por ejemplo algunos de Restoration en Summoning- y efectos gráficos mal asignados a los mismos -tiene una versión anterior llamada shvBugFix01 y corregía otras cosas, pero los cambios que esta hace están cubiertos en el Unofficial Patch.

Sitios desde donde bajar los mods:

•**Morrowind Summit:** *http://www.rpgplanet.com/morrowind* (requiere registro)
•**Elric dè Melniboné in Morrowind:** *http://www.elricm.com*
•**Thelys:** *http://www.thelys.org/modlist.php*

Y en los foros de The Elder Scrolls, el subforo Mods, siempre se está actualizando acerca de los nuevos lanzamientos que luego serán hosteados en las paginas ya citadas:
http://www.elderscrolls.com/forums



Mejoras gráficas

Para esto hay infinidad de mods, y los que más me gustaron fueron los que reemplazan las texturas del juego por otras de mayor resolución (Aviso importante: estas texturas pueden representar un arduo trabajo incluso para placas del nivel de las FX 5600 o Radeon 9500), como por ejemplo Visual Pack 2.1, Visual Pack 2.2 y Visual Pack XT, que reemplazarán nada más ni nada menos que ¡810 texturas! Y por si fuera poco son de una calidad más que excelente, ideal para darle un aire a juego "nuevo" que realmente se aprecia.
Siguiendo con las mejoras gráficas tenemos los mods Better Heads, Better Bodies que reemplazan los modelos para las cabezas y cuerpos respectivamente de los NPCs -personajes no jugadores- por otros con más polígonos y uniones corporales continuas, haciendo que no parezcan muñequitos Playmobil. Pero como en esos faltaron las razas "animales" como los Argonians y los Khaajits, otro modder se encargo de diseñar sus propias mejoras en base a los dos trabajos anteriores produciendo Slof's Better Beast, y Better Heads for Argonians.
Otros mods llamativos pueden ser Reflective Gold que hace la textura del oro reflectora, además de cambiársela por otra mejor con la cara del Emperador Uriel Septim VII; y Better Books, que mejora enormemente las texturas de los libros -y pronto saldrá Unique Books del mismo autor, y que hará que cada titulo tenga su propia y única tapa, así como los libros en series tendrán la misma tapa y con su correspondiente numero.

Jugabilidad y agregados varios

Tendremos mejoras interesantes en el combate con Combat Enhanced, donde podremos usar un sistema de combos para lograr desde estocadas mortales hasta desmembramientos y decapitaciones. Y si querían escribir cosas en el Journal, para ustedes les presento: Journal Enhanced, con el que pueden agarrar una simple pluma, y teniendo un cacho de papel... Arrastramos la pluma sobre el personaje y a darle a la escritura nomás.
Para los jugadores vampiros existe el Vampire Embrace y el Vampire Realism que, combinados con Scripted Spells, harán de ustedes unos fuertes vampiros con la posibilidad de convertir a los que muerdan, o directamente chuparles toda la sangre hasta dejarlos más secos que una pasa de uva.
Rotate Enhanced nos permitirá hacer rotar los objetos y posicionarlos a nuestro gusto en la casa que consigamos -hay muuuchos plugins que nos agregan casas. Si son unos enfermos del orden y expositores viciosos también les será útil el mod 3S Mannequins, que agrega maniquíes femeninos y masculinos en los negocios, ideales para exponer esas armaduras raras y que no usamos... O esas que nos sobren y no queramos andar tirando por ahí.

Y bueno, ya saben, mods hay de todo tipo y lo ideal sería que busquen los que más se ajusten a SUS gustos y que no se queden con lo primero que prueben, ya que casi siempre hay algo mejor.

Aplicaciones para agilizar la compatibilidad entre mods y otras yerbas útiles:

TesTools: la herramienta favorita de todo modder que se precie dado que limpiará los GMST que traen algunos mods y además mergea las Leveled Lists que algunos mods traen, dentro de un único .esp para que no haya conflictos ni doblamiento de enemigos o NPCs.

Morrowind Exe Optimizer: Parchea el ejecutable del juego agregándole instrucciones SSE y otras más para evitar que haga CTD (crashes to desktop) o, en castellano, que no nos deje viendo el maldito Windows en vez de estar jugando como deberíamos.

Morrowind Enhanced: launcher externo que habilita el uso de mods como Combat Enhanced.

Morrowind Script Extender: Habilita algunos scripts externos para que mods como Rotate Enhanced funcionen.

SALIMOS DE CASA

ARQUEOLOGIA DIGITAL TORNEO MK:TRILOGY

POR El Staff de Gaming Factor

LLEVAMOS UNA HOJA Y NOS PASARON TODAS LAS FATALITYS

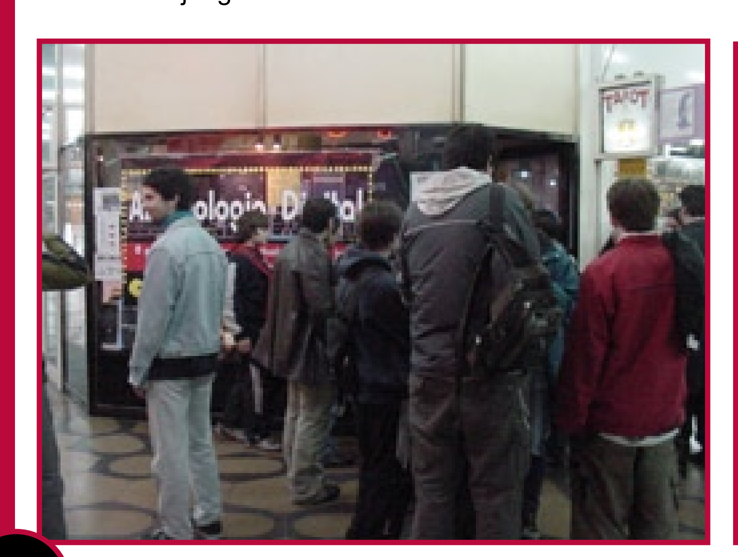
Hay gente que si en un juego no puede poner la resolución a 1024 x 768, 32 bits de colores, antialiasing y efectitos especiales creados por pixel & vertex shaders, dicen que apesta. ¿Es que ellos no jugaron tiempo atrás en un Family Game, un Sega o una Commodore 64? Quizás si, pero ya olvidaron el placer que se sentía el jugar esos títulos donde lo único importante era la diversión.


Chacón siendo humillado en el torneo

Arqueología Digital es una comunidad que principalmente opina de esos clásicos que jugábamos cuando una TNT2 era lo último en tecnología. Los temas en su foro van desde los comentarios de esos juegos hasta la emulación de los mismos, dando información muy útil y con la mejor de las ondas. Otra actividad en donde se ve la buena onda de la gente son las reuniones que hacen, ya sean para charlar y conocerse o despuntar el vicio añejo. Uno de los juegos que siempre mencionan a la hora de elegir es Mortal Kombat, que marcó una época en la historia de los videojuegos. Ah... Recuerdo cuando todos en el colegio hablábamos de cómo hacer fatalities, trucos y otras cosas raras. Y cuando salía un nuevo MK era todo "¿¡Jugaste al nuevo Mortal Kombat!?". Volviendo al tema principal, los muchachos decidieron hacer el primer torneo oficial de Arqueología Digital de Mortal Kombat Trilogy en el local de computación Landsoft, ubicado en Centenera 150 local 69 -en una galería- en Caballito.

Get over here!

La suscripción fue por mail y totalmente gratuita. El local, muy accesible para muchos. Desgraciadamente, de las 40 personas –aproximadamente- que se inscribieron, sólo vinieron 18. A un pibe que únicamente iba para acompañar a su amigo, lo convencieron de inscribirse, total no perdía nada. Al pasar cinco minutos sin que venga otra persona, nuestro valiente




Después del torneo a comer por ahí


El glorioso juego



ARQUEOLOGÍA DIGITAL

Arqueología Digital es el primer y único sitio dedicado a los videojuegos clásicos y contemporáneos, a la difusión de la cultura del retrogaming y al coleccionismo en Argentina y Latinoamérica.
Desde 2002 estamos presentes como comunidad, logrando convocar una gran parte de coleccionistas y amantes de los videogames a través de nuestras reuniones, torneos, charlas, exposiciones, medios de difusión (radio, TV, revistas, etc.) y la participación en diversos eventos del rubro.

redactor Walter Chacón tuvo que sacrificarse y anotarse en el torneo, sin haber tocado el juego por mas de cuatro años. Una vez juntados los 20, se separaron cinco personas por cada grupo, haciendo un sistema de clasificación parecido al de los mundiales de fútbol. Luego de la explicación de las reglas, se procedió a dar comienzo a la batalla. Nosotros que jugamos juegos actuales y no íbamos preparados ni nada, nos sorprendimos al ver la velocidad de los contrincantes, tanto en reacción como estrategia. Los más experimentados sabían cuándo bloquear, cuándo saltar, cuándo recibir el golpe y aprovechar la siguiente oportunidad para hacer una técnica loca de contraataque. Claro que no todos tenían este nivel tan salvaje; basta con recordarles a nuestro redactor: sin experiencia durante mucho tiempo en un MK, sumado a su odio al joystick de la Nintendo 64 y la habilidad de sus oponentes... Perdió todas las partidas y su orgullo, pero no su honor. Por algo escribe sólo sobre juegos de PC. Aunque también apesta en Unreal Tournament, así que quizás sólo lo dejemos haciendo previews o reviews de esos juegos horribles que sólo él puede elegir. Durante la espera se vio mucha amistad, ya que todos iban para divertirse, no por los premios. Algunos estaban un poco nerviosos, otros nada. Pero en especial había un grupito de amigos no mayores a 15 años, que llevaron al hermanito de uno que no se quedaba quieto ni aunque le apliquen sedante de elefantes. En una oportunidad, el pibe empezó a jugar y su hermanito se iba corriendo de la galería, teniendo que pausar la lucha para amordazarlo.
El torneo en total duró unas dos horas, momento en el que los organizadores empacaron todo y dejaron el local como si hubiera sido saqueado. El ganador fue Adrián "eva daidouji" Rog, que mostró toda su pericia usando a Sindel y se llevó unos lindos parlantes Multimedia Speed.
Luego de tantas batallas, cuando pensábamos volver a nuestra guarida submarina secreta, Matías Bianco –principal exponente de Arqueología Digital- nos invitó amablemente a que los acompañemos a cenar a un restaurante cercano para festejar el éxito de este primer torneo. ¡Unos capos los tipos! ¡Y encima escapamos sin pagar nuestra parte de la cuenta!



Flawless victory

En el foro de Arqueología Digital ya se está planeando otro torneo, haciendo previamente una votación para saber en qué juego se basará el nuevo torneo. Chacón ya nos dijo que si era de Tekken 3, se anotaría sin que se lo preguntasen y se vengaría de esa gente que se burló de su desempeño en el torneo. Aunque mientras Beltrami siga owneándolo en el Unreal, seguirá haciendo notas de juegos de calidad similar a Tom Yum Goong.

FILOSOFÍA MÁS QUE BARATA

TODO POR 2$

DEL PACMAN AL DOOM 3

POR Matías Sica

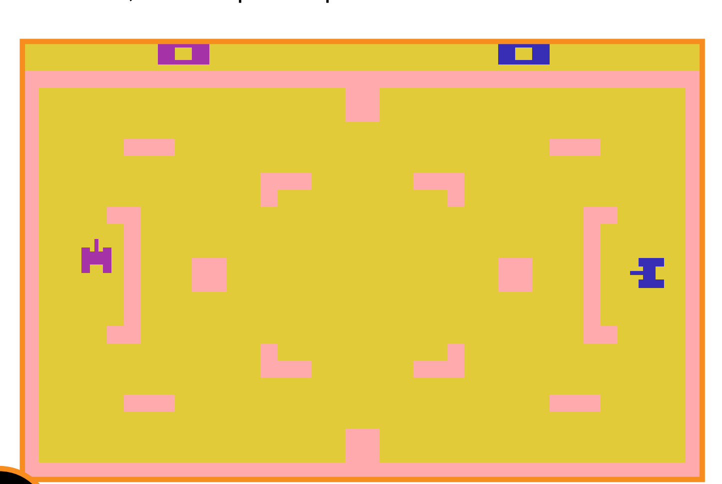
CRÓNICAS DE UN VIAJE CON ALGUNOS BACHES

Son las tres de la mañana de una noche calurosa. Me encuentro completamente solo, acompañado únicamente por el ronroneo del ventilador de la PC; la emoción es fuerte, el juego está en mis manos, los recuerdos de interminables pasillos repletos de monstruos vuelan en mi cabeza obligándome a retroceder una y otra vez a mis doce años. La instalación va a buen ritmo, 10%... 15%... Pero yo no puedo esperar. Cualquier demora es inaceptable para un suceso que bien podría compararse con una experiencia religiosa.

Prendo un cigarrillo, luego otro. 94%, ya casi está listo. Después de todos estos años finalmente voy a poder experimentar la última promesa de la gente de ID. Sí, estoy hablando del Doom 3, un juego especial instalándose en una PC cualquiera en una noche cualquiera. Sí, finalmente está listo. Ejecuto apresuradamente y reviso la configuración una y otra vez como un condenado de manera que no haya probabilidades de ningún sobresalto.

Ya estoy ahí, en Marte...

Son las 5:30 de la mañana, estuve en Marte, anduve por los pasillos de una condenada instalación de investigación. Los gráficos fueron perfectos, el sonido no dejó mucho que desear y el control rozaba la perfección. Una pena que mi única compañía haya sido un ejército de enemigos idiotas que aparecían de dos en dos intentando sorprenderme con los mismos viejos trucos una y otra vez. Mientras el juego se desinstala no puedo evitar preguntarme "¿Por qué aún después de tantos avances en gráficos y sonido todavía tenemos que lidiar con enemigos que no tienen la más pálida idea de que hacer y del por qué están allí?" Hace ya doce años, a las 3:00 de la mañana pasé por una experiencia similar al jugar al viejo y querido Wolfestein 3D, pero en este caso, a pesar de que los enemigos eran tan idiotas como los de la última entrega de ID, el Wolf duró mucho tiempo en mi disco rígido. Y claro, en esa época no importaba, era de esperarse incluso.



Han pasado procesadores, memorias y muchas placas de video debajo del puente, pero todavía nos encontramos con el mismo problema: si tenemos suerte, los enemigos tienen algún esbozo de inteligencia artificial y resultan medianamente difíciles -aunque siempre se recurre al bulto para darle dificultad- y si no, se comportan como una manada de idiotas esperando a que los pasemos por arriba. Es realmente preocupante que nunca se le haya puesto más trabajo a este aspecto, sobre todo luego de escuchar el discurso del programador o periodista de turno sosteniendo una y otra vez que los videojuegos ya pasaron de ser un entretenimiento pasajero para transformarse en la simulación de una situación en particular, una realidad virtual, si cabe.

¿Simulación de qué, me pregunto yo? ¿De una versión en 3D y con rifles del PacMan? ¿Cómo se puede esperar que el jugador logre sumergirse en la experiencia si una y otra vez se le recuerda que se trata de un videojuego? Se necesitan cambios en este aspecto - en lugar de invertir horas y horas en hacer que el personaje principal sea lo más agradable posible al público adolescente, ¿Por qué no mejor ofrecer un buen desafío o, mejor dicho, un desafío creíble? En lugar de hacer aparecer al bicho por detrás, denos un contrincante que se mueva de forma creíble al detectar nuestra presencia. En lugar de apagar las alarmas a los minutos -como si mágicamente hubiésemos desaparecido- déjenlas prendidas, que un guardia vaya a ver que pasó con su compañerito muerto mientras el resto nos caza sin piedad. No es dificultad; por el contrario, dificultad es tomar por tonto al usuario sometiéndolo a situaciones casi imposibles por lo ridículas para luego hacer alarde de lo lindo que se ve el rifle. Dificultad es hacerle creer que una persona no se da cuenta cuando un tipo que carga más de quince kilos en equipo pasa por detrás de sus espaldas.



Eso no es dificultad, es estancarse en el tiempo en pos de ciertos principios que vienen arrastrándose desde las primeras épocas. No es justo, tanto para el jugador que es condenado a repetir los mismos trucos una y otra vez, como para el desarrollador que tiene que llenarse la boca con palabras como "realismo" o "simulación de combate" cuando en realidad está hablando de algo que tiene la misma profundidad que el Galaga.



A esto se puede responder "Pero vos lo que estás buscando es algo que sólo le va a gustar a unos pocos entendidos". Ni por casualidad. Complejas simulaciones de aviones de combate que usan más teclas de las que dispone el teclado son títulos para unos pocos entendidos. Lo que yo quisiera es que dejaran de lado los viejos convencionalismos de títulos que no usan más que dos. Tampoco vale el "Pero vos lo que querés es un juego de combate 100% real". No, yo lo que quiero es que los juegos empiecen a tomarse un poco más en serio de lo que esperábamos hace años; que finalmente se venza el miedo a acomplejar las cosas; que se dejen de reproducir la misma situación con distinto maquillaje; que se deje de considerar un adelanto en sí mismo la mejora gráfica -que está perfecto, nadie dice que no- mientras se descuidan otros aspectos tan o más importantes a la hora de sumergir al usuario en la experiencia.

No me gustaría mejorar mi PC una vez más sólo para darme cuenta de que estoy jugando a lo mismo que cuando tenía quince años, y tampoco creo que a alguien de quince años le guste mucho la idea de usar su tiempo libre para "rescatar continuamente la princesa".

Si realmente los videojuegos van a transformarse en un entretenimiento para todas las edades y para todos los gustos, tiene que existir una oferta que se adapte a todas las edades y a todos los gustos. Lo que hoy existe es un grupo de géneros cerrados que se repiten una y otra vez con el correspondiente lavado de cara, dejando a una buena parte del grupo de videojugadores decepcionados o, peor aún, furiosos por la forma en que se lastima continuamente su inteligencia. De seguir así no quedará alternativa más que dedicarse exclusivamente a los juegos online, y todos sabemos los problemas que tiene eso. Por mi parte, espero que con el tiempo las experiencias mejoren. Pero que sea rápido, ya que no tengo todo el tiempo del mundo.



¿O acaso ustedes sí?



LA ÚLTIMA PUERTA

JUEGOS ONLINE Y ORIENTE

POR Diego Beltrami

ESTAN MAJARETAS ESTOS PONJAS

Ya hace años que los MMORPG (Masive Multiplayer Online Role Playing Game) son un fenómeno social en todo el mundo. Hay gente que pasa horas de su vida con el único propósito de levelear un personaje. Vidas reales giran alrededor de las virtuales.
Ya con Everquest –uno de los primeros juegos exitosos de este género- habían empezado a surgir conductas que excedían lo socialmente cuerdo. Gente que vendía –y peor aún, gente que... ¡Compraba!- objetos a cambio de dinero real o incluso cambio entre dinero del juego y el real.
Hoy en día estas conductas persisten, pero en el lejano oriente -así no piensan que hablo de Uruguay- están llevando las cosas un poco más al extremo, como suele suceder con muchos de los fenómenos culturales que se suceden en el mundo.
Se puede considerar que, desde el fin de la Segunda Guerra Mundial, en oriente -principalmente en Japón- se ha dado una forma de consumismo salvaje y exagerado, más en comparacion con lo que es el consumismo occidental. Esto, sumado a la propia mentalidad oriental de dedicación absoluta, conlleva a actitudes sociales muy particulares, también en relación a lo que tratamos en este artículo...





Los MMORPG. La obsesión por los juegos online ha llegado a situaciones extremas. Recientemente en Beijing, durante una pelea doméstica, una mujer asesinó a su novio. ¿La razón? La mujer argumentó que su novio había dejado de lado su trabajo y su vida y únicamente se dedicaba a jugar online; lo único que le preocupaba era su personaje, estaba totalmente obsesionado.
Otro caso, esta vez en Corea del Sur: un hombre falleció luego de pasar más de cincuenta horas consecutivas jugando en un cyber. Ese mismo hombre había renunciado a su trabajo anteriormente para poder pasar más tiempo jugando. Y así como estos hay montones de casos y se siguen dando más y más cada día, quizá no todos con fines tan dramáticos, pero que los MMORPG obsesionan a gran cantidad de personas es algo que no se puede dudar, ni en oriente ni acá.
Debido a esto las autoridades locales han decidido involucrarse, pasando leyes en relación al tema. En China están implementando un sistema que impida a la gente jugar más de tres horas diarias. El mismo debe ser instalado en todos los MMORPG del país. Su funcionamiento se basa en ir disminuyendo las habilidades de los PJs luego de pasadas las tres horas de juego. Incluso si se pasan las cinco horas el personaje será disminuido al menor nivel posible.
También hay otros proyectos legislativos como una ley que hace que se penalice con multas y condenas reales por crímenes cometidos en el mundo virtual y un monton de bizarreadas más.

¿Está esto bien? ¿Es lo que llamaríamos normal? Y la pregunta más importante: ¿Es un fenomeno exclusivo de oriente? Si bien esta nota en un principio era para burlarse de lo locos que están los ponjas y tomarlo de forma jocosa -sin ánimos de ofender-, el tema me inquietó. Y pues da para reflexionar; después de todo, seguimos siendo miembros de una misma especie, y el mundo está mucho más unido culturalmente de lo que creemos. ¿No puede ser que ya se estén dando estos fenómenos y que simplemente no nos damos cuenta?

Ahora ¿Es sólo por los MMORPG, o estas cosas sucederían de todos modos con otras formas de entretenimiento?
Muchas dudas, pocas respuestas. Una cosa sola es segura: el problema son las personas, no los juegos. Eso es así y siempre lo será, por lo menos hasta que Gaming Factor empiece a poner mensajes subliminales en los juegos.


BLUE XPRESS
HARD / SOFT
TODO EL HARDWARE QUE BUSCAS
TODO EL PODER QUE DESEAS EN TU PC
SOLO EN
BLUEXPRESS
www.BLUEXPRESS.com.ar
BlueXpress.com.ar © 2004